

1320/KOM-D/SD-S1/2012

**ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP PESAN MORAL
DALAM FILM *TOY STORY 3***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**



OLEH :

MARLENAH
10843004050

**PROGRAM STRATA SATU (S1)
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2012**

*keponakan-keponakan ku, Guru-guru
dan Dosen-dosen ku...*

ABSTRAK

Analisis semiotik merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia hidup dan berkomunikasi dengan menggunakan banyak tanda. Misalnya saja film, film merupakan gambar hidup yang diangkat manusia ke depan layar sebagai suatu realitas hidup manusia, dan dalam film banyak tanda yang muncul dan menghasilkan makna. Dalam satu tanda bisa saja menghasilkan banyak makna. Timbulnya banyak makna bisa disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya latarbelakang pengetahuan dan pendidikan yang berbeda, kebudayaan atau kultur yang berbeda.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah apa pesan-pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*. Teknik pengumpulan data, penulis menggunakan cara yang relevan dengan metode analisis semiotik yaitu dengan data teks adalah teks yang di dalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunan, dan penyampaian tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu, serta observasi merupakan pengamatan langsung terhadap film *Toy Story 3* dalam konteks pesan moral yang terdapat pada isi film *Toy Story 3*, serta dokumentasi dengan cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa dalam film *Toy Story 3*, memiliki pesan-pesan moral. Diantaranya dalam film ini kita disuguhkan pesan moral tentang kerjasama, persahabatan dan keadilan, juga dapat berbagi dengan orang lain, tak perlu pamrih untuk menolong orang lain yang membutuhkan, dendam merupakan perbuatan yang tak penting dan tak adagunanya, karena baik-buruknya perbuatan pasti ada akibat yang akan ditimbulkan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dan karunia yang Allah SWT berikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Analisis Semiotika Terhadap Pesan Moral Dalam Film *Toy Story 3***”. Shalawat teriring salam, semoga terlimpahkan ke pangkuan Baginda Rasulullah SAW, yang telah menerangi dunia dengan ilmu pengetahuan.

Merupakan impian penulis selama menjalani *study* untuk mendapatkan gelar sarjana. Dan menjadi kebanggaan yang tiada duanya bagi penulis ketika penulis dapat mencurahkan segala kemampuan dan pengetahuan ke dalam karya ilmiah ini.

Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang teramat, kepada orang-orang yang telah terlibat mewujudkan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Kepada orang tua yang selalu setia dalam keadaan apapun, terimakasih telah menjadi nadi dalam hidup ini Abah (Matori) dan Mama (Jumriyah).
2. Bapak Prof. Dr. H. M Nazir, selaku Rektor beserta Staff UIN Suska Riau Pekanbaru
3. Bapak Prof. Dr. Amril M, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu komunikasi, yang telah memfasilitasi dan memberikan kemudahan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Nurdin Abdul Halim, MA. Bapak Yantos, M.Si selaku ketua dan sekretaris Jurusan Komunikasi. Serta segenap karyawan/I yang telah banyak membantu dan mempermudah penulis untuk mewujudkan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Silawati, M.Pd dan Bapak Toni Hartono, M.Si selaku Pembimbing Skripsi. Yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran yang sangat berharga bagi penulis dalam mewujudkan skripsi ini.
6. Bapak Musfialdy, M.Si selaku Penasehat Akademik semester 1-3, dan Bapak Miftahuddin, M.Ag selaku Penasehat Akademik semester 4-8, yang telah memberikan nasehat dan masukan selama penulis menjadi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
7. Bapak Jupriadi Tumanggor dan bapak Mashuri terimakasih atas dukungan dan bantuan yang luar biasa yang bapak berikan sehingga saya bisa masuk Universitas.
8. Terimakasih untuk RiyoSaputra, teman-teman teristimewaku, Adinda F.A, Ratih (nyu-nyun), Linda, Lela Sari Ritonga (*Blank*), Fathiyah Nst, Andika Wiguna, Rizki FSS. Terimakasih atas kebersamaan yang berharga yang teman-teman berikan. Terimakasih untuk semua teman-teman Kom D '08: Yuni, Yanti, Witri dkk. Teman-teman BR: Eko, Wino, Irul, Syahroni, Heni, Algo dkk. Dan terimakasih untuk seluruh teman-teman seperjuangan jurusan Komunikasi '08.
9. Teman-teman KKN angkatan XXXV Ds. Subarak, Junaida, Puji, Neki, Dwi, Wulan, Andi, Fikos, Novri, Ari. Terimakasih atas semangat yang teman-teman berikan.
10. Terimakasih teramat sangat untuk Gagasan, telah memberikan penulis pengalaman sangat luar biasa. Mungkin penulis *tak* berarti banyak bagi Gagasan, tapi Gagasan banyak berarti bagi penulis. Juga untuk orang-orang

yang ada di Gagasan, Bang Tados, Bang Riyan, Bang Ari G, Bang Amin, Bang Tema, Melba FF, Riki A, Shandio Al pengeano, Syawal, Hera Arman, RahmiDafiza, Susi.

Besar harapan penulis kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran, demi kesempurnaan skripsi ini dikemudian hari, dan Insyaallah karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi ilmu, pengetahuan juga referensi bagi mahasiswa Jurusan Komunikasi khususnya dan pembaca pada umumnya.

Pekanbaru, Juni 2012

MARLENAH
10843004050

DAFTAR ISI

PERSEMBAHANAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Pemilihan Judul	6
C. Permasalahan	7
1. Batasan Masalah	7
2. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	8
E. Penegasa	
n Istilah	8
F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional	10
1. Kerangka Teoritis	10
2. Konsep Operasional	23
G. Metodologi Penelitian	24
1. Lokasi Penelitian	24
2. Subjek dan Objek Penelitian	24
3. Sumber Data	25
4. Teknik Pengumpulan Data	25
5. Teknik Analisis Data	26
I. Sistematika Penulisan	27
BAB II GAMBARAN UMUM <i>TOY STORY 3</i>	29
A. <i>Pixar Animation Studios</i>	29
B. <i>Toy Story</i>	32
C. <i>Toy Story 2</i>	33
D. <i>Toy Story 3</i>	34
BAB III PENYAJIAN DATA	45
A. Semiotik Analitik	45
B. Semiotik Deskriptif	52
C. Semiotik Faunal (<i>zoosemiotik</i>)	52
D. Semiotik Kultural	53
E. Semiotik Naratif	54
F. Semiotik Natural	54
G. Semiotik Normatif	57
H. Semiotik Sosial	60
I. Semiotik Struktural	62

BAB IV ANALISIS DATA.....	67
A. Semiotik Analitik	68
B. Semiotik Deskriptif	73
C. Semiotik Faunal (<i>zoosemiotik</i>)	74
D. Semiotik Kultural	76
E. Semiotik Naratif	77
F. Semiotik Natural	78
G. Semiotik Normatif.....	80
H. Semiotik Sosial.....	82
I. Semiotik Struktural	84
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	
BIOGRAFI	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Model analisissemiotikCarles S. Peirce	15
Gambar 2: Model semiotik Saussure	15
Gambar 3: Poster film <i>Toy Story3</i>	22
Gambar 4: Poster layarlebar film <i>Toy Story 3</i>	22
Gambar 5: <i>Pixar Animation Studios</i>	29
Gambar 6: Poster layarlebar <i>Toy Story</i>	33
Gambar 7: Mainan di <i>Sunnyside</i>	44
Gambar 8: Woody memimpin teman-temennya	46
Gambar 9: Woody dan Buzz menolong Lotso	46
Gambar 10: Woody mengambil gunting.....	47
Gambar 11: Woody terbang dengan pesawat kertas	47
Gambar 12: Woody menggunakan komputer	47
Gambar 13: Woody keluar dari tas Bonnie.....	48
Gambar 14: Buzz memimpin teman-temannya	48
Gambar 15: Buzz dibantu teman-temannya	49
Gambar 16: Buzz diam-diam mengikuti anak buah Lotso	49
Gambar 17: Mainan bersama-sama merobek plastik	50
Gambar 18: Lotso menyelamatkan diri sendiri	51
Gambar 19: Andy memberikan mainan kepada Bonnie	52
Gambar 20: Woody dan Jessie naik kuda	52
Gambar 21: Woody menaiki anjing	52
Gambar 22: Rex saurus marah	52
Gambar 23, 24: Woody memberikan salam kepada Buzz	53
Gambar 25: Andy kecil bersama mainannya	54
Gambar 26: Andy dewasa	54
Gambar 27: Andy menenangkan ibunya.....	55
Gambar 28: <i>Big baby</i> melempar Lotso	55
Gambar 29: Mainan mencari tempat sembunyi	56

Gambar 30: Bonnie bersembunyi di belakang ibunya	56
Gambar 31: Woody dan Buzz membantu Lotso naik	57
Gambar 32: para mainan dimainkan dengan kasar	57
Gambar 33: ibu Andy tersandung plastik sampah	58
Gambar 34: Andy menggunakan <i>sitbelt</i>	59
Gambar 35: Nama ANDY di sepatu Woody.....	59
Gambar 36: Nama ANDY di sepatu Buzz	59
Gambar 37: Nama ANDY di sepatu Jessie	59
Gambar 38: plang di tempat pembuangan sampah	60
Gambar 39: tombol stop di tempat penghancuran sampah	60
Gambar 40: Bell dan jam	60
Gambar 41: <i>Sunnyside</i>	60
Gambar 42: Woody berpangkat <i>Sheriff</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Film-film Pixar.....	30
Tabel 2: Penghargaan dan nominasi Pixar	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam komunikasi dikenal dengan adanya komunikasi massa, yaitu komunikasi yang dilakukan melalui media, baik media cetak ataupun media elektronik. Seperti yang di kemukakan oleh Dedi Mulyana dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Komunikasi massa(*Mass Communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (majalah, surat kabar) atau elektronik (radio, televisi, film) (2007: 83). Sedangkan media massa sendiri memiliki arti media komunikasi yang menyebarkan informasi secara masal sehingga dapat diakses oleh khalayak secara masal pula. Sementara itu, Burhan Bungin menyebut media massa adalah institusi yang berperan sebagai *Agen Of Change*, yaitu sebagai institusi pelopor perubahan (2008: 85). Dengan arti lain, bahwa media massa juga berperan untuk mencegah budaya-budaya yang masuk dalam Negara yang justru dapat merusak moral masyarakat.

Oey Hong Lee dalam Sobur menyebutkan film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhan pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini menunjukkan perkembangan film dengan mudah menjadi alat komunikasi yang sejati, karenaia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada film (2003: 126).

Film bisa membuat orang tertahan, setidaknya saat mereka menontonnya, secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Film adalah bagian kehidupan sehari-hari kita dalam banyak hal. Bahkan cara kita berbicara sangat dipengaruhi oleh metafora film (Vivian, 2008: 160). Orang sudah terpesona oleh film sejak awal penciptaan teknologi film itu sendiri, walau gambar yang dihasilkan waktu itu gambar putus-putus dan goyang di tembok putih. Kemudian pada akhir 1920-an masuknya suara dan berwarna, serta terus mengalami kemajuan dibidang teknis lainnya, bersamaan dengan itu pula film terus membuat orang terpesona (lihat Vivian, 2008: 160).

Film pertama yang ditayangkan di AS pada tanggal 23 April 1896 di kota New York. Thomas Edison setelah menyempurnakan teknik pertunjukkan gambar gerak atau *Kinetoscope*, meninggalkan rencana awalnya mengeksploitasi peluang komersial film. Karena ia merasa penayangan film layar lebar kepada banyak penonton sekaligus akan segera menghabiskan pasar. Namun keberhasilan penayangan pertama itu mengubah film dari seni menjadi bisnis (Rivers dan Peterson, 2003: 198).

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu di pahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan

berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto dalam Sobur, 2003: 127).

Sementara itu, Graeme Turner dalam Irawanto di jelaskan dalam Sobur, menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (2003: 128).

Film dapat memberikan dampak sendiri dari penayangannya, baik berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif film misalnya, mampu mengajarkan kepada penontonnya tentang banyak hal seperti pesan-pesan pendidikan ataupun moral lainnya, sedangkan dampak negatif dari film misalnya tindakan kriminal maupun tindakan-tindakan amoral lainnya yang ditayangkan dalam film. Film juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia dan bahkan hampir tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, banyak pengaruh yang dihasilkan film kepada penontonnya, misalnya saja dari gaya berbicara, gaya hidup dan sebagainya.

Pixar telah dikenal sebagai Studio penguasa film-film animasi yang berkualitas di Hollywood. Seluruh film-film yang rilis Pixar selalu sukses dari segi finansial juga segi kritik dan penghargaan. Dimulai dari film pertama Pixar yaitu *Toy Story* (1995) yang mendapat sambutan yang luar-biasa dari para pecinta film animasi di seluruh dunia. Kesuksesannya berlanjut terus, sampai yang

terbaru *Toy Story 3* (2010) dan berhasil menambah koleksi Piala Oscar untuk Pixar dalam nominasi film animasi terbaik. Setidaknya Pixar sampai saat ini lebih kurang sudah mengumpulkan 26 Piala Oscar, 7 Piala Golden Globe, dan 3 Grammys.

Toy Story merupakan sebuah film animasi menggunakan gambar yang dibuat oleh komputer (*Computer-generated imagery/CGI*). Film yang dibuat oleh Pixar ini dirilis oleh *Walt Disney Pictures* dan *Buena Vista Distribution* di Amerika Serikat pada 21 November 1995 serta di Britania Raya pada 22 Maret 1996, dan merupakan film panjang dengan gambar buatan komputer pertama yang dirilis Disney, bahkan dikatakan sebagai yang paling pertama. Film ini juga merupakan film Pixar pertama yang dirilis ke bioskop, meraup \$ 361.958.736 di seluruh dunia. Ceritanya berkisar tentang petualangan mainan yang digambarkan bisa hidup jika tidak ada orang. Sekuel film ini, *Toy Story 2*, dan *Toy Story 3*, dirilis pada 1999 dan 2010 (wikipedia, 2011).

Anak perusahaan dari *Walt Disney Pictures* ini kemudian kembali merilis lanjutan kisah petualangan Woody dan teman-temannya lewat *Toy Story 3*. Hasilnya, tak ada satupun film disepanjang tahun itu yang berhasil mengaduk-aduk perasaan penontonnya seperti yang dilakukan film ini. Merupakan sebuah perpaduan yang apik antara drama, komedi, *action* dan romansa.

Film animasi merupakan film yang tidak hanya banyak digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang menghibur, serta menggemaskan tak jarang orang dewasa menyukai film animasi bahkan menjadikan film animasi menjadi film pavorit. Baik hanya untuk sekedar mengihalahkan kepenatan ditengah-tengah

kesibukan yang memerlukan berfikir secara serius, setidaknya dengan menonton film animasi dapat meringankan pikiran agar menjadi *fresh* kembali.

Film tidak hanya sekedar menjadi media hiburan saja, melalui film kita bisa mendapatkan banyak hal. Layaknya televisi, film merupakan salah satu media massa yang mampu mempengaruhi khalayaknya, melalui pesan-pesan dari isi cerita, gaya bahasa maupun karakter yang dimainkan dalam film tersebut semuanya bisa kita ambil pesan-pesan yang terdapat dalam film tersebut, baik pesan positif maupun pesan yang negatif. Seperti halnya yang terdapat dalam film *Toy Story 3* ini, banyak pesan moral yang disampaikan melalui bahasa ataupun simbol-simbol yang digunakan dalam film ini. Sehingga penonton tidak hanya dimanjakan dengan sekedar hiburan saja, melainkan penonton dapat mengambil pesan moral yang terdapat dalam film ini.

Seperti yang dikatakan oleh Van Zoes dalam Sobur (Sobur, 2003: 128) bahwa film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Maka, menurut penulis pilihan yang tepat untuk menganalisis film dengan menggunakan semiotik, karena semiotik adalah suatu ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

Dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah. Banyak tanda yang terdapat dalam film ini, disetiap tanda yang ada memiliki makna masing-masing. Misalnya dari bahasa yang digunakan oleh para

aktor, tanda-tanda ataupun lambang yang muncul dan yang digunakan oleh para aktor, masing-masing memiliki makna. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap film tersebut dengan menggunakan analisis semiotika. pada penelitian kali ini penulis ingin mengkaji mengenai “*Analisis Semiotika Terhadap Pesan Moral Dalam Film Toy Story 3.*”

B. Alasan Pemilihan Judul

Judul “*Analisis Semiotika terhadap Pesan Moral Dalam Film Toy Story 3*” ini diangkat dengan alasan sebagai berikut :

1. Film dapat memberikan dampak dari penayangannya. Selain itu, secara tidak langsung pesan yang disampaikan oleh film akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan yang terkandung dalam film.
2. Motivasi bagi penulis untuk meningkatkan penggalian pengetahuan yang lebih luas dan mendalam tentang analisis semiotik. Serta pembahasan rujukan tentang analisis semiotik sepanjang pengetahuan penulis masih jarang dijumpai, khususnya di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan judul “*Analisis Semiotika Terhadap Pemahaman Ajaran Islam Dalam Film My Name Is Khan*”. Diteliti pada tahun 2010 oleh Neysa Liyanda, oleh Rafika Putri pada tahun 2011 dengan judul “*Analisis Semiotika Citra Perempuan dalam Film Perempuan Berkalung Sorban,*” serta oleh Wan Fitri Chairani pada tahun 2011 dengan judul “*Pesan Pendidikan dalam Film Laskar Pelangi*”

(Analisis Semiotika Film Laskar Pelangi)”. Pada penelitian kali ini penulis ingin meneliti dengan menggunakan analisis semiotik, namun dengan objek dan subjek penelitian yang berbeda. Sehingga hasil dari penelitian ini juga berbeda.

4. Film-film yang dirilis Pixar selalu sukses dari segi finansial, kritik dan penghargaan. Peneliti tertarik meneliti film *Toy Story 3* menggunakan analisis semiotik, karena menurut peneliti film ini memiliki banyak pesan moral yang tersembunyi dibandingkan *Toy Story* dan *Toy Story 2*.

C. Permasalahan

1. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dan memahami penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu, penulis hanya mengkaji masalah pesan moral yang terdapat pada *Film Toy Story 3*.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa pesan-pesan moral yang terdapat dalam *Film Toy Story 3*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Untuk mengetahui pesan-pesan moral dalam film *Toy Story 3*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menambah kajian media film, serta memberikan kontribusi pemahaman semiotik film. Selain itu diharapkan bagi masyarakat dapat memberikan pemahaman bahwa film bisa dibuat sedemikian rupa sehingga film dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian nilai-nilai tertentu dibalik pemikiran-pemikiran yang ada. Dan yang terpenting adalah agar masyarakat dapat menyaring pesan-pesan yang disampaikan melalui media khususnya film *Toy Story 3*.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam memprediksi serta memahami kajian penelitian ini, maka perlu ditegaskan istilah-istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini sehingga tidak keluar dari jalur yang dikaji peneliti, yaitu:

1. Analisis Semiotika

Secara etimologis, istilah *Semiotika* berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti “Tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang tergabung sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

2. Pesan

Pesan atau *Message* merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 1990: 18).

3. Moral

Moral berasal dari bahasa latin yaitu *Mores* yang berasal dari kata *Mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Dengan demikian, moral dapat diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Sedangkan moralitas sendiri berarti hal mengenai kesusilaan (Salam, 2000: 2).

Sementara dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminto, terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan (Salam, 2000: 2).

4. Film

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat poster) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) (2001: 316).

5. Film *Toy Story 3*

Toy Story merupakan film panjang dengan gambar buatan komputer pertama yang dirilis Disney (wikipedia, 2011). Ceritanya berkisar tentang petualangan mainan yang digambarkan bisa hidup jika tidak ada orang. Pada film *Toy Story 3* ini menceritakan petualangan Woody, Buzz dan kawan-kawan untuk dapat kembali kepada Andy majikan mereka, yang diakibatkan oleh kesalahpahaman mereka. Skuel dari film ini adalah *Toy Story* dan *Toy Story 2*.

F. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional

1. Kerangka Teoritis

a. Tinjauan Terhadap Analisis Semiotika Dalam Film

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti “Tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang tergabung sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2003: 95).

Pengertian semiotik berhubungan dengan pengertian semantik karena dua pengertian itu meliputi makna dan kemaknaan dalam komunikasi antar manusia. Semiotik bukan hanya berhubungan dengan isyarat bahasa, melainkan juga berhubungan dengan isyarat-isyarat non-bahasa dalam komunikasi antar manusia. Dapat kita katakan bahwa semiotika adalah ilmu isyarat komunikasi yang bermakna (Parera, 2004: 41).

Van zoest dalam Sobur mengartikan semiotika sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya” (Sobur, 2003: 96). Menurut Langer, semua binatang yang hidup di dunia didominasi oleh perasaan, tetapi perasaan manusia dimediasikan oleh konsepsi, simbol dan bahasa. Binatang merespon tanda, tetapi manusia menggunakan lebih dari sekedar tanda sederhana dengan mempergunakan simbol. *Sign* (tanda) adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari suatu hal (Littlejohn, 2009: 44).

Menurut Victor Kraft (demikian kamus *linguistic* Mario Pei dan Prank Gaynor). Semiotik/semiotika terdiri dari analisis bahasa dalam tiga dimensi: yang berhubungan dengan pemakaian bahasa, yakni dari segi Pragmatik; lalu yang berhubungan dengan makna *sign* linguistik, yakni dari segi Semantik; dan yang berhubungan dengan *sign-sign* bahasa tanpa merujuk kepada maknanya, yakni dari segi Sintaksis (Parera,2004: 42).

Semiotik digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataannya, teks media selalu mewakili ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teks media membawa kepentingan-kepentingan tertentu –juga kesalahan-kesalahan tertentu–yang lebih luas dan kompleks (Sobur, 2002: 95).

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dan semiotik mempelajari tentang hakikat keberadaan suatu tanda. Dan isi media (tanda) pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat merepresentasikan realitas, namun juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akibatnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya. Disebabkan sifat dan faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa,

maka seluruh isi media adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) (Sobur, 2002: 87).

Price dalam Fiske (1990) membedakan tanda atas lambang (*Symbol*), ikon (*icon*), indeks (*Index*). Yang dijelaskan sebagai berikut (Kriyantono, 2009: 264):

1. *Lambang*: suatu tanda dimana hubungan antara tanda dan acuannya merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional. Lambang ini adalah tanda yang dibentuk karena adanya konsensus dari para pengguna tanda. Warna merah bagi masyarakat Indonesia adalah lambang berani, mungkin di Amerika bukan.
2. *Ikon*: suatu tanda di mana hubungan antara tanda dan acuannya berupa hubungan berupa kemiripan. Jadi ikon adalah bentuk tanda yang dalam berbagai bentuk menyerupai objek dari tanda tersebut. Patung kuda adalah ikon dari seekor kuda.
3. *Indeks*: suatu tanda di mana hubungan antara tanda dan acuannya timbul karena ada kedekatan eksistensi. Jadi indeks adalah suatu tanda yang mempunyai hubungan langsung (kausalitas) dengan objeknya. Asap merupakan indeks dari adanya api.

1. Macam-Macam Semiotika

Sekurang-kurangnya terdapat Sembilan macam semiotika yang kita kenal sekarang, yaitu (Petada dalam Sobur, 2003: 100):

1. *SemiotikAnalitik*, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang,

sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

2. *Semiotik Deskriptif*, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun.
3. *Semiotik Faunal (zoosemiotika)*, yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti.
4. *Semiotik Kultural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Budaya yang terdapat dalam masyarakat tersebut menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain.
5. *Semiotik Naratif*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*Folklore*). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan memiliki nilai kultur tinggi.
6. *Semiotik Natural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu sungai telah turun hujan, dan daun pohon-pohon yang menguning lalu gugur.

7. *Semiotik Normatif*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu-lintas.
8. *Semiotik Sosial*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang yang berwujud kata maupun lambang yang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.
9. *Semiotik Struktural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa (Sobur, 2002: 100-101).

2. Model analisis semiotik Carles S. Peirce

Peirce menyebutkan semiotika berangkat dari tiga elemen utama (Kriyantono, 2009: 265):

a. Tanda

Adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain dari luar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek.

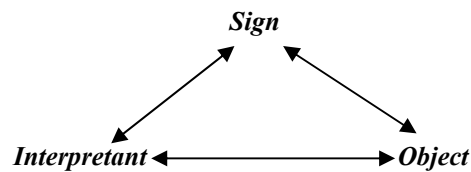
b. Acuan Tanda (Objek)

Adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

c. Pengguna Tanda (Interpretant)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan merujuknya kesuatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Yang dikupas teori segitiga, maka adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Menurut Peirce dalam Fiske (1990), hubungan antara tanda, objek dan interpretant digambarkan seperti berikut ini (Kriyantono, 2009: 266),



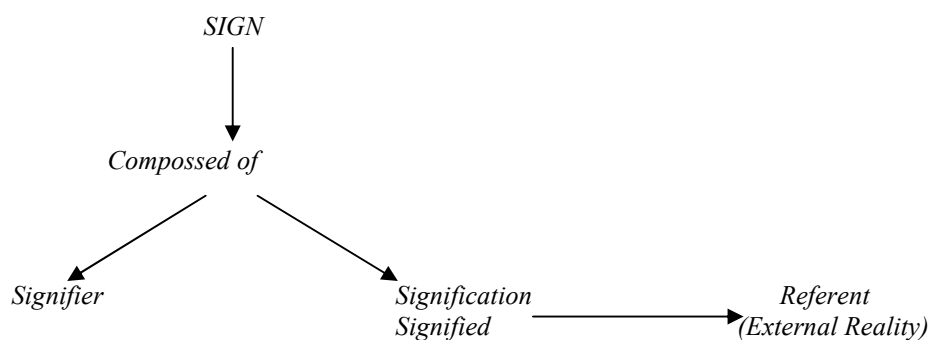
(Gambar 1, Sumber: Kriyantono, 2009: 266)

3. Model Analisis Semiotik Ferdinand Saussure

Menurut Saussure, tanda terbuat atau terdiri dari (Kriyantono, 2009:267):

- Bunyi-bunyi dan gambar (*sound and images*), disebut “**signifier**”
- Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*The concepts these sounds and images*), disebut “**Signified**” berasal dari kesepakatan.

Model Semiotik dari Saussure



(Gambar 2, Sumber: Kriyantono, 2009:268)

Tanda (*Sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan “*Referent*”. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim

makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Syaratnya komunikator dan komunikan harus mempunyai bahasa atau pengetahuan yang sama terhadap sistem tanda. Tanda (*Sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound-image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan "*Referent*" (Kriyantono, 2009: 168). Sementara Saussure menyebut *signifier* sebagai bunyi atau coretan bermakna, *signified* adalah gambar mental atau konsep sesuatu dari *signifier*. Hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental tersebut dinamakan *signification*. Dengan kata lain, *signification* adalah upaya dalam memberi makna terhadap dunia.

Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda. Kode mempunyai sejumlah unit (atau kadang-kadang satu unit) tanda. Cara menginterpretasikan pesan-pesan yang tertulis yang tidak mudah dipahami. Jika kode sudah diketahui, makna akan bisa dipahami. Dalam semiotik, kode dipakai untuk merujuk pada struktur perilaku manusia. Budaya dapat dilihat sebagai kumpulan kode-kode (Kriyantono, 2009: 269).

Saussure merumuskan dua cara pengorganisasian tanda ke dalam kode:

1. *Paradigmatik*

Merupakan sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan.

2. *Syntagmatik*

Merupakan pesan yang dibangun dari paduan tanda-tanda yang dipilih.

b. Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Moral

Moral berasal dari bahasa latin yaitu *Mores* yang berasal dari kata *Mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Dengan demikian, moral dapat diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Sedangkan moralitas sendiri berarti hal mengenai kesusilaan. Sementara itu, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminto, moral adalah ajaran tentang baik buruk perbuatan dan kelakuan (Salam, 2000: 2).

Moral selalu berhubungan nilai-nilai, tetapi tidak semua nilai itu merupakan nilai moral. Ada macam-macam nilai, diantaranya logis (benar-salah), nilai estetis (indah-indah), dan nilai etika/nilai moral (baik-buruk) (Salam, 2000: 74).

Ali dan Asrori dalam bukunya Psikologi Remaja mengatakan, moral pada dasarnya merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi, dan moral merupakan kaidah norma dan pranata yang mengatur perilaku individu dalam hubungannya dalam keluarga sosial masyarakat. Moral juga merupakan standar baik buruk yang ditentukan bagi individu oleh nilai-nilai sosial budaya dimana individu sebagai anggota sosial (2009: 136).

Sementara itu, moralitas merupakan aspek kepribadian yang diperlukan seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang. Perilaku moral diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang damai penuh keteraturan, ketertiban dan keharmonisan (Ali dan Asrori, 2009: 136). moralitas sendiri tidak dapat terjadi dengan begitu saja, melainkan dengan adanya pengalaman dan kebiasaan yang memang telah ditanamkan sejak kecil oleh

orangtuanya. Kebiasaan itulah kemudian dapat tertanam dengan berangsur-angsur sesuai dengan pertumbuhan kecerdasannya (lihat Daradjat, 2005).

Dalam etika, sebagai filsafat tentang tingkah laku, antara lain dibicarakan apakah ukuran baik buruknya kelakuan manusia. Yang dicari adalah ukuran yang bersifat umum yang berlaku bagi sebagian manusia. Teori yang berkaitan dengan hal ini dapat digolongkan pada dua golongan (Salam, 2000: 60-61):

1. Deontologis atau kewajiban (*duty*), yang mencari ukuran baik buruknya perbuatan pada perbuatannya dan aturannya sendiri. Pada pokoknya mengatakan bahwa setiap tindakan secara individual pada dirinya terlepas dari pertimbangan akibat yang ditimbulkannya. Menentukan apakah perbuatannya itu baik atau buruk. Bagian lain, peraturan yang pada pokoknya berpendapat baik-buruknya perbuatan seseorang ditentukan oleh norma moral yang berlaku terlepas dari akibat untung ruginya pengetrapan norma tersebut dalam keadaan konkret. Contoh, berdusta tetap merupakan hal yang buruk, titik. Tidak dipertimbangkan dalam situasi konkret perbuatan demikian mungkin mempunyai akibat yang positif, bermanfaat dan sebagainya.
2. Telelogis disebut juga Eudomonisme, atau yang mengukur baik-buruknya perbuatan dari akibat yang ditimbulkan. Antara lain Hedonistik mencari ukuran baik-buruk pada kenikmatan, ada pula yang mencari ukuran pada kebahagiaan.

Sementara itu, sering kali kita mengalami kesulitan untuk membedakan antara etika, moral dan akhlak karena ketiganya memiliki kemiripan. Tak jarang

banyak orang keliru dan hampir tak bisa membedakan keduanya. Menurut Mufid dalam bukunya Etika Filsafat Komunikasi (2009: 181), menjelaskan bahwa etika lebih condong kearah ilmu tentang baik/buruk. Sedangkan moral atau moralitas adalah sifat moral/keseluruhan asas dan atau nilai yang berkenaan dengan baik buruk.

Karena sebagai tolak ukur akhlak adalah ajaran Al-qur'an dan Sunnah. Sementara etika, menjadikan tolak ukur baik buruknya perbuatan manusia pada akal pikiran, dan moral tolak ukurnya adalah norma-norma yang berlaku dalam ruang lingkup sosial masyarakat itu sendiri (lihat Zahrudin dan sinaga, 2004: 56).

Dua kaedah dasar moral menurut Mufid (2009:181):

1. Kaidah sikap baik, pada dasarnya kita mesti bersikap baik terhadap apa saja. Baigaimana sikap baik itu harus dinyatakan dalam bentuk yang konkret, bergantung dari apa yang baik dalam situasi konkret itu.
2. Kaidah keadilan, prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang terpakai harus dipikulkan harus sama, yang tentu saja disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing.

Lawrence E. Kohlberg dalam Ali dan Asrori (2009: 137) mengatakan bahwa, penilaian dan perbuatan moral pada intinya bersifat rasional. Keputusan moral bukanlah soal perasaan atau nilai, melainkan selalu mengandung suatu tafsiran kognitif terhadap keadaan dilema moral dan bersifat konstruksi kognitif yang bersifat aktif terhadap titik pandang masing-masing individu sambil

mempertimbangkan segala macam tuntunan, hak, kewajiban dan keterlibatan setiap pribadi terhadap sesuatu yang baik dan adil (2009: 136).

c. Tinjauan Terhadap Nilai-nilai Moral Dalam Film

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, banyak penelitian yang ingin melihat dampak film terhadap masyarakat (Sobur, 2003: 127).

Seperti yang dikatakan oleh John Vivian bahwa televisi mengajari pikiran yang belum matang dan mengajari mereka cara berfikir” (2008: 225-226). Dengan kata lain bahwa televisi (film) mampu memberikan pesan-pesan terhadap penontonnya, baik pesan yang bersifat positif berupa pesan moral maupun pesan pendidikan lainnya, dan pesan yang bersifat negatif seperti halnya tindakan kekerasan, seks, dan tindak kriminal lainnya yang dapat mempengaruhi pola pikir maupun tingkah laku penontonnya. Film-film kartun merupakan film yang tidak hanya banyak digemari oleh anak-anak saja, karena sifatnya yang menghibur dan ringan orang dewasa juga banyak menyukai film-film animasi.

Isi pernyataan film lebih mudah dipahami dibandingkan lambang komunikasi surat kabar dan majalah, yang hanya menggunakan lambang bahasa tulis dan gambar serta foto. Televisi dan film menggunakan lambang komunikasi yang lebih lengkap meliputi lambang komunikasi bahasa lisan, tulisan, mimik dan gerak-gerik (media audio visual) (Soehoet, 2003: 15).

d. Tinjauan Terhadap Film *Toy Story 3*

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat seringkali dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritikan yang muncul terhadap muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irwanto dalam Sobur, 2003: 127).

Seperti yang dikemukakan Van zoest dalam Sobur, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjuknya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi film realitas yang dinotasikannya. (Sobur, 2003: 128).

Film *Toy Story 3* Dirilis pada tahun 2010 dalam bentuk 3D. Film ini putar di berbagai Negara, diantaranya Indonesia, Amerika, Canada, Eropa, Australia. Cerita film *Toy Story 3* tak jauh berbeda dengan film-film sebelumnya yakni *Toy Story 2* dan *Toy Story* yang menceritakan petualangan mainan yang bisa hidup jika tidak ada orang. Pada film *Toy Story 3*, menceritakan petualangan mainan (Woody dan kawan-kawan) untuk dapat melarikan diri dari *Sunnyside*. *Sunnyside* digambarkan sebagai tempat yang mengerikan bagi mainan, karena tempat tersebut dipimpin oleh beruang jahat yang bernama Lotso. Andy yang telah

berusia 17 tahun dan akan kuliah, membuat mainan putus asa dan merasa Andy tak lagi menginginkan mereka dan yakin Andy akan membuang mainannya.

Film yang disutradarai oleh Lee Unkrich ini, telah sukses menyita perhatian para pecinta film animasi. Film perpaduan antara drama, komedi, *action* dan romansa ini berhasil meraih penghargaan *Academy Award* dengan kategori *Best Picture*, *Best Adapted Screenplay*, *Best Animated Feature*, *Best Original Song ("We Belong Together")*, & *Best Sound Editing*. Serta *Golden Globe Award*, dengan kategori *Best Animation Feature*.

Selain itu, dikutip dari sebuah situs Online menyebutkan bahwa film *Toy Story 3* ini berhasil mengumpulkan uang sebesar \$41 milyar untuk pemutaran dihari pertamanya saja. Dan dalam jangka waktu tiga hari pemutarannya, film ini berhasil mendapatkan sekitar \$109 milyar.



(Gambar 3 : Poster Film *Toy Story 3*)



(Gambar 4 : Poster Layar Lebar Film *Toy Story 3*)

Film *Toy Story 3* diantaranya diperankan oleh Tom Hanks sebagai Woody, Tim Allen sebagai Buzz Lightyear, Joan Cusack sebagai Jessie, Don Rickles sebagai Mr. Potato Head, Estelle Harris sebagai Mrs. Potato Head, John Ratzenberger sebagai Hamm, Jodi benson sebagai Barbie, Michael Keaton sebagai Ken, John Morris sebagai Andy, dan masih banyak lagi (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

2. Konsep Operasional

Sesuai dengan masalah dalam penelitian ini, maka yang akan diteliti adalah apa pesan-pesan moral yang terkandung dalam film *Toy Story 3*, yang dianalisis dengan analisis semiotika.

Dalam konsep operasional dapat dikemukakan indikator-indikator sebagai tolak ukur untuk menganalisis secara semiotika pesan/nilai moral dalam *Film Toy Story 3*, Yaitu:

1. *Semiotik Analitik*, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda yang mengandung pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.
2. *Semiotik Deskriptif*, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, walau tanda tersebut telah ada sejak dulu yang mengandung pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.
3. *Semiotik Faunal*, yakni sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan yang dapat ditafsirkan oleh manusia yang mengandung pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.
4. *Semiotik Kultural*, yakni menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu yang terdapat dalam film *Toy Story 3* yang mengandung pesan moral.
5. *Semiotik Naratif*, yakni yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan yang mengandung pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.
6. *Semiotik Natural*, yakni sistem tanda yang dihasilkan Alam yang terdapat dalam film *Toy Story 3* yang mengandung pesan moral.

7. *Semiotik Normatif*, yakni menelaah sistem tanda yang dibuat manusia yang berwujud norma-norma yang terdapat dalam film *Toy Story 3* yang memiliki pesan moral.
8. *Semiotik Sosial*, yakni menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata atau kalimat yang memiliki pesan moral dalam film *Toy Story 3*, dan
9. *Semiotik Struktural*, yakni yang menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa yang mengandung pesan moral dalam film *Toy Story 3*.

G. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Karena penelitian ini merupakan penelitian semiotik, maka lokasi penelitian tidak seperti yang dilakukan penelitian lapangan. penelitian ini dilaksanakan di tempat yang terdapat perangkat-perangkat tertentu yang dapat memudahkan peneliti menyaksikan film *Toy Story 3* dan peneliti terlibat langsung menganalisis isi dari film tersebut. Analisis semiotik di sini merupakan analisis tanda-tanda yang terdapat dalam *Film Toy Story 3*.

2. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah *Film Toy Story 3* dan yang menjadi objek penelitian ini adalah Pesan Moral yang terdapat pada *Film Toy Story 3* tersebut.

3. Sumber Data

Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Data primer yaitu data yang diperoleh dari objek penelitian, dan data skunder merupakan sumber lain yang dapat mendukung penelitian ini. Seperti studi kepustakaan terhadap teori film dan moral yang relevan dengan penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah:

a. Data Teks

Dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, dimana pemilihan, penyusunan, dan penyampaian tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu (Kriyantono, 2009: 38).

b. Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap film *Toy Story 3* dalam konteks pesan moral yang terdapat pada isi film *Toy Story 3* tersebut. Dalam hal ini peneliti mengamati alur cerita film tersebut dan menganalisisnya dari sisi semiotik atau tanda-tanda komunikasi.

c. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Teknik dalam menganalisis data, penulis menggunakan Analisis semiotik, yaitu melihat teks sebagai sebuah struktur keseluruhan. Ia mencari makna yang laten atau konotatif. Dalam hal ini konteks dapat didefinisikan sebagai alur narasi (plot), lingkungan sematik (maknawi) yang paling dekat, gaya bahasa yang berlaku, dan kaitan antara teks dan pengalaman atau pengetahuan (Eco dalam Sobur, 2003: 146).

Sedangkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotik dengan pendekatan kualitatif. Dalam penerapannya metode semiotik menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua berita (teks, termasuk cara pemberitaan maupun istilah-istilah yang digunakannya). Peneliti diharuskan untuk memperhatikan koherensi makna antara bagian dalam teks dan koherensi teks dan konteksnya (Sobur, 2002: 148).

Langkah-langkah penelitian semiotik (Sobur, 2006:154), yaitu:

1. Cari topik yang menarik perhatian
2. Buat pertanyaan penelitian yang menarik (mengapa, bagaimana, dimana, apa)
3. Tentukan alasan/*rationale* dari penelitian
4. Rumuskan tesis penelitian dengan mempertimbangkan tiga langkah sebelumnya (topik, tujuan, dan *rationale*)
5. Tentukan metode pengolahan data (kualitatif/semiotika)
6. Klasifikasi data
 - a. Identifikasi teks

- b. Berikan alasan mengapa teks tersebut umum dengan mempertimbangkan hierarki maupun sekuennya atau, pola sintagmatik dan pragmatik
 - c. Tentukan kekhasan wacananya dengan mempertimbangkan elemen semiotika yang ada
- 7. Analisis data berdasarkan
 - a. Ideologi, interpretan kelompok, *frame work* budaya
 - b. Pragmatik, aspek sosial, komunikatif
 - c. Lapisan makna, intertekstualitas, kaitan dengan tanda lain, hukum yang mengaturnya
 - d. Kamus vs ensiklopedia
- 8. Kesimpulan

H. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara garis besar berkenaan latar belakang, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritis dan konsep operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM FILM *TOY STORY 3*

Bab ini berisikan: Tokoh-tokoh dalam film *Toy Story 3*, dan alur cerita film *Toy Story 3*.

BAB III : PENYAJIAN DATA

Bab ini menyajikan data berkenaan dengan pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.

BAB IV : ANALISIS DATA

Bab ini berisikan analisis semiotika terhadap pesan moral yang terdapat dalam Film *Toy Story 3*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran

BAB II

GAMBARAN UMUM *TOYSTORY 3*

A. Pixar Animation Studios

Pixar Animation Studios adalah sebuah studio animasi komputer Amerika Serikat yang berpusat di Emeryville, California dan dikenal dengan meraih tujuh Academy Award. Pixar terkenal dengan hasil film animasi CGI—seperti *Toy Story*, *Finding Nemo*, dan *Cars*—yang dicapai dalam pelaksanaan pemakaian PhotoRealistik Renderman, yaitu pemrograman aplikasi API, dari Renderman yang digunakan untuk menghasilkan gambar bermutu tinggi (Wikipedia, 2011).



(Gambar 5, *Pixar Animation Studios*)

Pada tanggal 24 Januari 2006, *Walt Disney Company* setuju untuk membeli Pixar dengan harga \$7.4 miliar dengan meniadakan semua sahamnya. Perolehan tersebut selesai pada 5 Mei 2006 (menukar satu saham Pixar untuk 2.3 saham Disney), membuat Pixar sebuah subsidiari penuh milik Disney. Jenis Subsidi dari Walt Disney Motion Pictures Group (Disney) Industri animasi CGI Didirikan 9 Desember 1985 Kantor pusat Emeryville, California, Amerika Serikat Tokoh penting Ed Catmull, Presiden, Disney dan Pixar Animation Studios

John Lasseter, CEO, Disney dan Pixar *Animation Studios* Produk RenderMan, Marionette Induk *Walt Disney Company* Situs webPixar.com (Wikipedia, 2011).

Film-film animasi garapan dikenal sebagai film-film animasi yang berkualitas di Hollywood. Seperti film yang dirilis pertama kali oleh Pixar yaitu *Toy Story* tahun 1995, tak tanggung-tanggung sambutan yang dahsyat dari para pecinta film animasi di seluruh dunia. Dengan mendapatkan perolehan keuntungan sekitar \$361 juta. Begitu pula dengan skuel film ini yaitu *Toy Story 2* dan *Toy Story 3*. Pada tahun 2011 mendapat Piala Oscar dengan nominasi film animasi terbaik. Pixar telah mengumpulkan 26 Piala *Oscar*, 7 Piala *Golden Globe*, dan 3 *Grammys*.

1. Film-film Pixar :

Film	Tahun	Keuntungan
<i>Toy Story</i>	1995	\$361.958.736
<i>A Bug's Life</i>	1998	\$363.398.565
<i>Toy Story 2</i>	1999	\$485.015.179
<i>Monsters, Inc.</i>	2001	\$525.366.597
<i>Finding Nemo</i>	2003	\$864.625.978
<i>The Incredibles</i>	2004	\$631.442.092
<i>Cars</i>	2006	\$461.981.197
<i>Ratatouille</i>	2007	\$621.445.654
<i>WALL-E</i>	2008	\$521.936.655
<i>Up</i>	2009	\$727.820.090
<i>Toy Story 3</i>	2010	\$1.063.143.492
<i>Cars 2</i>	2011	\$501.351.457

(Tabel 1: Film-film Pixar. Sumber: Wikipedia, 2012)

2. Penghargaan dan Nominasi

Film	Penghargaan	Nominasi
<i>Toy Story</i>	Academy Award Golden Globe Award	Special Achievement Academy Award: Untuk produser <i>Toy Story</i> , untuk pencapaian pembuatan film animasi komputer pertama kali, Best Original Screenplay, Best Original Song ("You Got a Friend in Me") & Best Original Score. Best Motion Picture: Comedy/Musical & Best Original Song ("You Got a Friend in Me")
<i>A Bug's Life</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Original Score Best Original Score: Comedy/Musical
<i>Toy Story 2</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Original Song ("When She Loved Me"). Best Motion Picture: Comedy/Musical & Best Original Song ("When She Loved Me")
<i>Monsters, Inc.</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Animated Feature, Best Original Song ("If I Didn't Have You") , Best Sound Editing, & Best Original Score. Best Original Score & Best Original Song ("If I Didn't Have You") .
<i>Finding Nemo</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Animated Feature , Best Original Score, Best Sound Editing, & Best Original Screenplay Best Motion Picture: Comedy/Musical.
<i>The Incredibles</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Animated Feature , Best Sound Editing , Best Sound Mixing & Best Original Screenplay Best Motion Picture: Comedy/Musical
<i>Cars</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Animated Feature & Best Original Song ("Our Town") Best Animated Feature & Best Original Song ("Our Town")
<i>Ratatouille</i>	Academy Award Golden Globe Award	Best Animated Feature , Best Original Score, Best Sound Editing, Best Sound Mixing, & Best Original Screenplay Best Animated Feature
<i>WALL-E</i>	Academy Award	Best Animated Feature , Best Original Score, Best Original Song ("Down to Earth"), Best Sound Editing, Best Sound Mixing, & Best

	Golden Globe Award	Original Screenplay Best Animated Feature & Best Original Song ("Down to Earth").
<i>Up</i>	Academy Award	Best Picture, Best Animated Feature , Best Original Score , Best Original Song, Best Sound Mixing, Best Sound Editing, & Best Original Screenplay.
	Golden Globe Award	Best Animated Feature & Best Original Score
<i>Toy Story 3</i>	Academy Award	Best Picture, Best Adapted Screenplay, Best Animated Feature , Best Original Song ("We Belong Together"), & Best Sound Editing.
	Golden Globe Award	Best Animated Feature

(Tabel 2: penghargaan dan nominasi. Sumber: Hasil Olahan Penulis dari Wikipedia, 2012)

B. *Toy Story*

Toy Story adalah sebuah film animasi menggunakan gambar yang dibuat oleh komputer (*Computer-generated imagery*/CGI). Film yang dibuat oleh Pixar ini dirilis oleh *Walt Disney Pictures* dan *Buena Vista Distribution* di Amerika Serikat pada 21 November 1995 serta di Britania Raya pada 22 Maret 1996. *Toy Story* adalah film panjang dengan gambar buatan komputer pertama yang dirilis Disney, bahkan dikatakan sebagai yang paling pertama (Wikipedia, 2011).

Film ini juga merupakan film Pixar pertama yang dirilis ke bioskop, meraup \$ 361.958.736 di seluruh dunia. Ceritanya berkisar tentang petualangan mainan yang digambarkan bisa hidup jika tidak ada orang. Sekuel film ini, *Toy Story 2*, dan *Toy Story 3*, dirilis pada 1999 dan 2010.



(Gambar 6, Poster Layar Lebar *Toy Story*)

Sinopsis:

Woody adalah salah satu dari sekumpulan mainan di rumah Andy. Ia dan teman-temannya sangat resah karena Andy berulang tahun yang berarti ia akan mendapat hadiah dan ada kemungkinan mainan yang lama akan dilupakan. Satu-satunya hadiah mainan untuk Andy adalah Buzz Lightyear, sebuah tokoh petualangan luar angkasa. Kedatangannya mengundang kekaguman mainan lain dan kecemburuan Woody. Berbagai atribut Woody di kamar Andy juga diganti dengan pernak-pernik Buzz, selain itu, Buzz belum sadar bahwa ia adalah mainan. Dan tetap menganggap ia petualang luar angkasa dan menganggap bahwa sayap dan penembak lasernya adalah asli.

Saat kecemburuannya memuncak, terjadi sebuah masalah. Buzz terlempar keluar dan para mainan meminta Woody bertanggung jawab. Buzz dan Woody pun melewati petualangan yang menegangkan untuk kembali bersama teman-temannya, yang berada dalam truk pindahan karena Andy akan pindah rumah.

C. *Toy Story 2*

Toy Story 2 adalah sebuah film animasi grafik komputer buatan Amerika Serikat yang dirilis pada tanggal 19 November 1999. Film yang disutradarai oleh

John Lasseter ini pemainnya antara lain ialah Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Kelsey Grammer, Don Rickles, dan masih banyak lagi (Wikipedia, 2011).

Sinopsis:

Diluar rumah sedang mengadakan Garage Sale. Para mainan pun ketakutan karena bisa saja diantara mereka ada yang harus dijual. Semua mainan di kamar Andy selamat, hanya saja satu boneka yaitu Wheezy, seekor penguin berspeaker. Woody berusaha menyelamatkan Wheezy. Namun, ia sendiri terjatuh dan diambil oleh seorang penjual mainan yang mencari mainan Woody. Disaat semua teman-teman Woody cemas memikirkan nasib Woody. Sementara itu, Woody bertemu dengan teman-temannya sesama Kobi. Woody kaget ketika tahu akan dibawa ke Jepang dan dijadikan koleksi Museum. Setelah petualangan hebat untuk mencari woody, Buzz dan kawan-kawan berhasil menemukannya mengajak Woody kembali kerumah Andy, namun ternyata Woody tidak mau pergi. Setelah sedikit berdebat, akhirnya Buzz, Buzz 2, Slinky, Mr. Potato Head, Hamm dan Rex pergi tanpa Woody.

Petualangan kembali terjadi ketika woody dan kawan-kawan akan menyelamatkan teman kobi woody. Saat sudah berhasil selamat, mereka semua pulang kerumah Andy dan membuat kejutan. Andy sangat senang dengan kehadiran Jem dan Bullseye. Keesokan harinya, Andy memperbaiki lengan Woody.

D. *Toy Story 3*

Toy Story 3 adalah sebuah film animasi produksi oleh Pixar yang ditayangkan pada tahun 2010 dalam bentuk Film 3D. Film ini merupakan sekuel

dari seri film *Toy Story* dan merupakan sekuel terakhir yang akan dipublikasikan. Pada hari pertama peluncuran film ini, reaksinya sangat dahsyat. Film ini berhasil mengantongi \$41 million hanya dari hari pertama pemutarannya saja, dan dalam tiga hari berhasil mendapatkan \$109 million, menciptakan rekor baru untuk film animasi. Film ini gagal menyamai *Toy Story* dan *Toy Story 2* di Rotten Tomatoes, dimana kedua film itu mendapatkan rating bersih 100%, film ini mendapatkan rating bersih 99% (Wikipedia, 2011).

Selain respon dari kritikus yang sangat positif, *Toy Story 3* juga mendapatkan pendapatan yang jauh diatas film Pixar lainnya. *Toy Story 3* memecahkan rekor *Finding Nemo* sebagai film Pixar tersukses di Amerika Utara dan di Dunia, dengan keuntungan bersih sebesar \$405 million di Amerika Utara dan \$1,005 billion di Dunia. *Toy Story 3* juga mengalahkan rekor *Shrek 2* sebagai film animasi dengan keuntungan tertinggi didunia sepanjang masa. *Toy Story 3* adalah film ketujuh yang berhasil mendapatkan keuntungan diatas satu miliar Dollar dan film animasi pertama yang mendapatkan rekor ini. Tahun 2010 juga dicatat sebagai tahun dimana Disney menjadi studio pertama yang menghasilkan dua film dengan keuntungan diatas satu miliar Dollar dalam tahun yang sama, yaitu *Toy Story 3* dan *Alice in Wonderland* (Wikipedia, 2011).

Sutradara	: Lee Unkrich
Produser	: Darla K. Anderson, John Lasseter, Lee Unkrich
Penulis	: Screenplay: Michael Arndt, Treatment: Andrew Stanton
Pemeran	: Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Don Rickles,

Wallace Shawn, Annie Potts, John Ratzenberger, Estelle Harris, Ned Beatty, Michael Keaton, Jodi Benson, Timothy Dalton, John Morris.

Musik : Randy Newman

Penyunting : Ken Schretzmann

Studio : Pixar Animation Studios

Distributor : Walt Disney Pictures

Tanggal rilis : 17 Juni 2010 (IND), 18 Juni 2010 (USA, CAN)
24 Juni 2010 (EU), 23 Juli 2010 (AUS).

Durasi : 103 menit

Negara : Amerika Serikat

Bahasa : Inggris

Anggaran : \$200 juta

Pendapatan kotor : \$1,000,519,000

Prekuel : Toy Story 2

(observasi film *Toy Story 3*, 05-05-2012)

Para Pemain dan Pengisi Suara:

1. Tom Hanks mengisi suara sebagai Woody. Woody merupakan mainan yang paling disayangi Andy. Woody adalah mainan yang memiliki atribut lengkap ala koboi, woody juga memiliki pangkat sebagai *Sherif*.

Dalam film ini Woody sebagai peran utama yang digambarkan sebagai mainan koboi yang cerdas, bersahabat, berjiwa sosial, dan menjadi pemimpin untuk teman-teman sesama mainan Andy.

2. Buzz Lightyear, pengisi suara oleh Tim Allen dan Spanish Buzz (Javier Fernandez-Pena). Buzz digambarkan sebagai tokoh petualangan luar angkasa. Buzz juga merupakan mainan kesayangan Andy setelah Woody. Buzz sering kali menggantikan posisi Woody untuk memimpin teman-temannya ketika Woody tidak sedang berada dengan mereka. Woody dan Buzz merupakan mainan yang dapat diandalkan bagi para mainan lainnya. Karena sifatnya yang bersahabat, hangat dan berjiwa pahlawan.
3. Jessie (Joan Cusack) dan Bulseye merupakan *cowgirl* dan Kuda yang bersahabat sejak lama, Mr. Potato Head (Don Rickles), Mrs. Potato Head (Estelle Harris), Rex saurus (Wallace Shawn), Hamm (John Ratzenberger), Aliens (Jeff Pidgeon), dan Slinky Dog (Blake Clark) adalah mainan milik Andy, dalam film ini para mainan Andy memiliki sifat setiakawan antara yang satu dan yang lainnya.
4. Andy, pengisi suara oleh John Morris, adalah manusia yang memiliki mainan Woody, Buzz dan lain- lain. Andy diceritakan sebagai pemilik mainan yang dulunya sangat menyayangi dan memainkan para mainan dengan baik. Namun setelah Andy beranjak dewasa, usianya 17 tahun dan akan masuk ke perguruan tinggi, Andy tak lagi memainkan mainannya tersebut, mainan mulai merasa resah dan putus asa, karena Andy tak lagi memainkan mereka seperti dulu.

5. Barbie (Jodi Benson), adalah boneka milik Molly adik Andy. Barbie ikut bergabung dengan Buzz ketika Barbie ikut disumbangkan oleh Molly ke *Sunnyside*.
6. Molly (Beatrice Milles) adalah Adik Andy dan pemilik mainan Barbie.
7. Mrs. Davis (Laurie Metcalf) adalah ibu Andy, dan yang membawa para mainan Andy dan Molly ke *Sunnyside*.
8. Bonnie (Bonnie Hunt) adalah salah satu anak di tempat penitipan anak *Sunnyside* dan merupakan orang yang mendapatkan para mainan yang diberikan oleh Andy untuk dirawat dan dimainkan dengan baik.
9. Lotso (Ned Beatty) adalah boneka beruang, dalam film ini lotso diceritakan sebagai boneka beruang yang baik, sebelum ia merasa dibuang oleh pemiliknya Daisy. Dan kemudian lotso berubah menjadi beruang yang jahat dan kasar, lotso menjadi pemimpin di *Sunnyside*.
10. Ken (Michael Keaton), Mr. Pricklepants (Timothy Dalton), Chuckles (Bud Luckey), Chatter Telephone (Teddy Newton) merupakan beberapa mainan yang berada di *Sunnyside* dan menjadi anak buah Lotso.

Sinopsis:

Ketika manusia tidak ada, para mainan itu pun hidup, para pemain di kamar Andy, gelisah karena Andy akan kuliah. Rencananya, hanya Woody yang akan dibawa oleh Andy. Namun secara tak sengaja, mereka malah terbawa ke rumah penitipan anak. Disana, mereka disambut oleh Lotso, si mainan beruang. Woody kemudian berusaha kabur dari tempat itu, sementara itu Lotso menjalankan niat jahatnya. Ia menempatkan teman-teman Woody di ruang untuk

anak batita. Para mainan itu dimainkan dengan kasar. Buzz, yang berusaha membela teman-temannya, berhasil diperdaya Lotso. Woody kemudian kembali ke rumah itu dan berusaha membebaskan teman-temannya dari niat jahat Lotso (Pixar, 2010).

Ditel Film *Toy Story 3*:

(observasi film *Toy Story 3*)

Film dibuka dengan adegan ala film koboi di mana Woody, Jessie, dan Buzz bersatu melawan Hamm, Mr. dan Mrs. Potato Head serta Aliens yang ternyata hanya merupakan visualisasi dari imajinasi Andy kecil. Adegan selanjutnya memperlihatkan masa-masa kecil Andy bersama mainan-mainannya.

Andy telah berumur 17 tahun dan memiliki mainan lama ketika kecil, beberapa telah dijual atau diberikan. Para mainan kemudian merencanakan operasi bermain, yang bertujuan agar Andy melihat mereka dan mau memainkan mereka lagi seperti saat Andy kecil. Namun sayang, usaha mereka tidak membuahkan hasil. Andy tak memainkan mereka lagi. Saat benar-benar menyadari itu, para mainan mulai putus asa, dan ada sebagian mainan yang pergi meninggalkan mereka, yaitu pasukan militer. Para mainan lain semakin panik dengan kepergian teman mereka yang lain. Namun, Woody dan juga Buzz berusaha menenangkan mereka, walau sebenarnya Woody sendiri merasakan kesedihan dan kekhawatiran yang sama seperti teman-teman lain. Sementara itu, yang lain telah disimpan dalam kotak dan disimpan jauh sebagai daftar untuk Andy saat di kampus. Dia memutuskan untuk membawa Woody bersama dengannya dan permainan lainnya diletak di dalam plastik sampah dengan niat

untuk menyimpan mereka di loteng, tapi Mrs. Davis (ibu Andy) keliru dengan meletakkan kantong itu di pinggir jalan sebagai sampah. Mainan mengira bahwa Andy tidak lagi menginginkan mereka, mereka menyelip ke tempat mainan yang akan disumbangkan untuk *Sunnyside Daycare*, dengan harapan akan mendapatkan tempat yang lebih baik dibandingkan tempat sampah. Woody, yang melihat apa yang sebenarnya terjadi, mencoba untuk menjernihkan kesalahan pahaman, tetapi mainan yang lain menolak untuk mendengarkannya.

Permainan dibawa ke *Sunnyside* dimana mereka menerima sambutan yang mempromosikan dari permainan perawatan anak, dipimpin oleh Lots-o'-Huggin' Beruang (Lotso). Woody mencoba untuk meyakinkan orang lain untuk kembali ke pangkuan Andy, namun mereka merasa bahwa mereka akan bahagia di *Sunnyside*, sehingga mereka membiarkannya Woody pergi tanpa mereka. Sementara itu, Barbie yang juga disumbangkan mulai jatuh cinta kepa Ken, yang merupakan orang kanan Lotso yang juga telah jatuh cinta kepada Barbie.

Saat bel berbunyi, para mainan harus bersiap untuk dimainkan oleh anak-anak di *suunyside*. Namun sayang, mereka dimainkan dengan cara yang menyedihkan mereka justru dilecehkan dan disiksa di ruang ulat (*Caterpillar*) yang isinya adalah anak-anak batita. Ketika itu, Buzz terlempar ke jendela dan melihat mainan di ruang kupu-kupu (*Butterfly*) dimainkan oleh anak-anak yang lebih besar dari ruang ulat dengan penuh kasih sayang. Buzz pergi untuk meminta Lotso memindahkan mereka ke anak-anak yang lebih tua, tetapi ditangkap oleh beberapa mainan *Sunnyside*, ketika Lotso mendengarkan keinginan Buzz untuk pindah ke ruangan kupu-kupu. Namun sayang, Lotso tidak mengizinkan teman-

teman Buzz ikut bergabung di ruang kupu-kupu, tapi Buzz tetap bersikeras untuk tetap bisa bersama-bersama dengan teman-temannya yang lain. Lotso justru menyuruh mainan lain di *Sunnyside* untuk mengembalikan Buzz kesistem asal, sebagai *space ranger*. Para mainan lain yang tidak mengetahui apa yang terjadi pada Buzz, mengunggu Buzz di ruang ulat.

Di tempat lain, Woody yang berhasil kabur dari *Sunnyside* ditemukan dan dibawa pulang oleh seorang anak perempuan bernama Bonnie. Woody akhirnya mengetahui dari mainan milik Bonnie bahwa *Sunnyside* adalah penjara bagi para mainan yang diperintah dengan tangan besi oleh Lotso. Diceritakan pula masa lalu Lotso yang awalnya adalah beruang baik, namun berubah sifatnya karena merasa ditinggalkan oleh pemiliknya.

Saat melarikan diri dari *Sunnyside*, Woody ditemukan dan diambil oleh seorang gadis dari pusat perawatan yang bernama Bonnie. Salah satu mainan Bonnie bernama Chuckles mengungkapkan kepada Woody kebenaran tentang Lotso dan *Sunnyside*: Lotso, Chuckles dan Big Baby, pernah dimiliki oleh seorang gadis kecil bernama Daisy, tetapi Lotso lari setelah pemiliknya hilang dan menggantinya, jadi dia mengambil alih *Sunnyside* dan mengubahnya menjadi penjara. Pada tempat pusat perawatan anak, Permainan yang lain mendapati Andy mencari mereka ketika Mrs. Potato Head melihatnya dalam matanya yang hilang di kamar Andy. Permainan lainnya mencoba untuk meninggalkan tempat tersebut tetapi dipenjarakan oleh Lotso dan kaki tangannya, termasuk Buzz yang telah diubah oleh Lotso kemodus demo-nya.

Woody kemudian kembali ke *Sunnyside* untuk membantu teman-temannya keluar. Barbie membantu mereka melakukannya dengan menipu Ken, Ken membiarkan dia keluar dari tempat kurungan. Kemudian Barbie mengambil buku panduan *Lighyier* di perpustakaan dengan berpura-pura sebagai Ken. Permainan lainnya secara tidak sengaja mengembalikan Buzz ke modus Spanyol selama melarikan diri, setelah dia bergabung ke sisi mereka (percaya mereka tahu di mana pesawat angkasa-nya) dan terpesona dengan Jessie. Permainan menggunakan gorong sampah untuk mencapai tempat sampah di luar perawatan anak, tetapi Lotso dan kaki tangannya menangkap mereka. Ken melindungi mainan Andy, mengatakan bahwa dia telah jatuh cinta dengan Barbie yang telah mengubahnya, dan oleh itu dia telah melawan Lotso. Woody menjelaskan kepada anak buah Lotso pada masa lalunya, dan ketika Lotso akhirnya pergi terlalu jauh, *Big Baby* melempar Lotso di tempat sampah tersebut. Lotso menarik Woody ke tempat sampah tepat sebelum truk sampah tiba, memaksa orang lain untuk menyelamatkannya. Di dalam kekacauan ketika sampah jatuh, Buzz menyelamatkan Jessie dari dihancurkan yang mengakibatkan TV rusak menyimpannya dan tanpa sengaja mengembalikan memori aslinya tanpa memori modus yang lain, dan Buzz kembali seperti semula.

Permainan tiba di pabrik sisa di mana mereka terjatuh ke dalam. Permainan menggunakan magnet untuk melarikan diri, tetapi melihat Lotso terjepit di bawah tas golf dan berteriak meminta tolong. Lalu, Woody dan Buzz berhasil menyelamatkannya tepat waktu. Kemudian permainan menemukan bahwa mereka dibawa ke *Insinerator* (tempat penghancuran). Lotso

memperhatikan tombol berhenti darurat dan mendapatkan Woody untuk membantunya menaiki tangga ke arah itu. Tetapi ketika ia mencapai tombol, dia mengkhianati pertolongan Woody dan Buzz dan menolak untuk menekan tombol tersebut dan menyebabkan mereka jatuh ke dalam *Insinerator*. Mereka bergandengan tangan ketika mereka menyadari ketakutan tidak ada jalan keluar. Tetapi pada menit terakhir, mereka diselamatkan oleh alien yang meremas permainan dengan penjempit yang besar (Mobil berat). Kemudian, Lotso ditemukan oleh seorang tukang sampah yang mengikat dia ke bagian depan truk.

Permainan kembali ke rumah Andy disebuah truk sampah dan mempersiapkan diri untuk disimpan di loteng. Woody memutuskan ia dan teman-temannya lebih baik berada di tempat lain. Dia menulis pesan di catatan permainan dan melekatkannya di tempat dengan semua permainan di dalamnya. Setelah membaca pesan tersebut, Andy memuat permainan untuk dikirim ke Bonnie. Dia memperkenalkan setiap permainan dan terkejut menemukan Woody berada dalam kotak kumpulan mainan lainnya. Pada mulanya Andy keberatan untuk memberinya tetapi memutuskan untuk membiarkan Bonnie memilikinya. Kemudian bersama-sama dengan Bonnie, Andy bermain dengan permainan-nya untuk yang terakhir kalinya sebelum ia berangkat ke tempat kuliah. Ketika Andy akan pergi meninggalkan mereka, Woody dengan sedih mengucapkan selamat tinggal kepada pemilik aslinya saat ia mengatakan "terimakasih, kawan". Dia cepat-cepat ditenangkan oleh Buzz dan kemudian memperkenalkan teman-teman lamanya ke teman-teman barunya.

Sementara itu, kondisi untuk para permainan baru jauh lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Barbie dan Ken sekarang bertanggung jawab atas Pusat Layanan *Sunnyside* dan menjadi tempat yang bagus untuk barang permainan. Permainan sekarang bergiliran bermain dengan anak-anak yang lebih muda dari memaksakan permainan tertentu untuk melakukan semua itu. Permainan di rumah Bonnie tetap saling berkomunikasi dengan orang-orang di *Sunnyside* dengan menyelipkan catatan dalam kantong Bonnie.



(gambar 7: mainan di *Sunnyside*)

BAB III

PENYAJIAN DATA

Untuk menganalisis Pesan Moral dalam film *Toy Story 3*, peneliti mengoperasionalkan instrument-instrumen dari analisis semiotik itu sendiri, seperti yang telah dijabarkan dalam konsep operasional pada bab sebelumnya.

Proses penyajian data merupakan peneliti mengumpulkan data-data yang akan diteliti. Dengan menggunakan analisis semiotik, peneliti meninjau pesan moral yang terdapat dalam film *ToyStory3*, yang dijabarkan sebagai berikut:

A. Semiotik Analitik

Dari pengertian yang terdapat pada bab sebelumnya, maka perlu dianalisis sistem tanda yang terdapat dalam film *Toy Story 3* diatas adalah:

1. Tidak semua pemain yang diteliti disini, peneliti hanya mengambil pemain yang memiliki andil dan dapat memunculkan pesan moral dalam film ini.

Woody, dalam film ini memiliki peran yang menonjol. Woody merupakan mainan yang paling disayangi Andy sejak kecil karenanya Woody selalu dijadikan pemimpin oleh teman-temannya, Woody menjadi mainan yang paling berpengaruh diantara teman-temannya yang lain.

- a. Woody mendapat pangkat *sheriff*
- b. Woody mengumpulkan dan memimpin teman-temannya untuk rapat
- c. Woody juga dapat diandalkan oleh teman-temannya disaat-saat genting

- d. Woody juga menyayangi Andy, dan berusaha untuk tetap terus bersama Andy, karena ia merasa Andy tak pernah membuangnya dan teman-temannya.

Woody : “aku punya anak. Kalian punya anak. Andy.
“dan kalau dia mau, kita diperguruan tinggi atau diloteng.”
“yah, tugas kita adalah berada disana untuk nya.”
“sekarang aku akan pulang.”

- e. Woody menolong teman-temannya kabur dari *Sunnyside*



(gambar 8: Woody memimpin teman-temannya)

- f. Tanpa menyimpan rasa dendam maupun sakit hati kepada Lotso, Woody menolong Lotso ketika terjepit tas Golf di tempat penghancuran sampah.



(gambar 9: Woody dan Buzz menolong Lotso)

- g. Woody terus berfikir mencari ide untuk dapat menolong temannya yang berada dalam plastik sampah.



(gambar 10: woody mengambil gunting)

- h. Woody mendapatkan ide ketika berada diatas atap bangunan *Sunnyside*, woody menggunakan pesawat kertas yang tersangkut diatas atap tempatnya.



(gambar 11:Woody terbang dengan pesawat kertas)

- i. Woody menggunakan komputer untuk mencari tau seberapa jauh jarak antara rumah Bonnie tempatnya berada dengan rumah Andy.



(gambar 12:Woody menggunakan komputer)

- j. Diam-diam woody masuk kembali ke *sunndyside* dengan menyelinap dalam tas Bonnie untuk menolong teman-temannya dari niat jahat Lotso.



(gambar 13: Woody keluar dari tas Bonnie)

2. Buzz, digambarkan sebagai mainan dari luar angkasa. Tak kalah hebatnya dengan Woody, Buzz juga merupakan mainan kesayang Andy. Ketika Woody tidak bersama teman-teman, Buzz lah yang berperan menggantikan Woody untuk memimpin dan menjaga teman-temannya agar tetap bersama-sama. Ini terlihat dalam adegan ketika Buzz dan kawan-kawan diperlakukan dengan tidak baik di ruang *Caterpillar* oleh anak-anak batita. Buzz dan kawan-kawan ingin pindah ruangan yang lebih baik, lalu Buzz lah yang menemui dan berbicara kepada Lotso tentang keinginan mereka.



(gambar14: Buzz memimpin teman-temannya)

Dibantu dengan teman-temannya, Buzz dapat keluar dari ruangan yang terkunci. Diam-diam Buzz mengikuti anak buah Lotso, untuk bertemu dengan Lotso.



(gambar 15: Buzz dibantu teman-temannya)



(gambar 16: Buzz diam-diam mengikuti anak buah lotso)

Ketika keadaan di kamar Andy kacau, dan ketika itu Woody terlihat putus asa, tetapi Buzz mencoba menenangkan keadaan.

- Woody** : “aku menyudahinya teman-teman. Kita berhenti bekerja.”
- Mainan** : “apa!”
- Woody** : “Andy sebentar lagi akan kuliah, itu kesempatan terakhir kita.”
- Buzz** : “kita akan pergi ke loteng kawan-kawan. Bawa aksesoris yang kalian butuhkan setiap saat.”
Suku cadang, baterai, apapun yang kalian butuhkan untuk transisi perawatan.”

3. Semua mainan Andy saling bekerjasama untuk menghadapi masalah, kesetiakawanan mereka selaku mainan milik Andy, seperti yang terlihat dalam adegan ketika:
 - a. Para mainan bersama-sama berusaha untuk dapat keluar dari plastik sampah, dengan menggunakan ekor Rexasaurus.



(gambar 17: mainan bersama-sama merobek plastik)

- b. Saling bekerjasama ketika akan melakukan aksi melarikan diri dari *Sunnyside*. Dan para mainan berjanji untuk selalu bersama-sama, seperti pada saat kekacauan yang terjadi di kamar Andy, mainan merasa takut jika Andy benar-benar membuang mereka. Namun Buzz dan Woody meyakinkan maianan untuk tetap bersama-sama.

Woody : “dia pasti peduli dengan kita. Atau kita tak akan berada disini”

“Kalian tunggu. Andy akan menaruh kita di loteng. Itu akan aman dan hanyat”

Buzz : “kita semua akan bersama-sama”

Begitu juga saat Woody sendiri tak merasa yakin dengan yang ia katakan, namun Buzz berusaha meyakinkan Woody.

Buzz : “kau yakin itu, ya?”

Woody : “aku tak tahu Buzz. Apa lagi yang bisa ku katakana?”

Buzz : “yah, apapun yang terjadi, setidaknya kita semua akan bersama-sama.”

4. Lotso, adalah boneka beruang berwarna merah muda. Dalam film ini Lotso diceritakan sebagai mainan yang baik sebelum ditinggalkan oleh pemiliknya

Daisy. Saat Lotso merasa digantikan, Lotso berubah menjadi beruang yang jahat.

- a. Lotso memimpin *sunnyside* dengan sesuka hatinya, ia berlaku kasar kepada setiap mainan yang berani menentangnya dan bagi mainan yang akan kabur dari *sunnyside* Lotso akan merusak mainan tersebut.
- b. Lotso membiarkan Woody dan kawan-kawan masuk dalam pembakaran sampah, ia tidak ingat ketika mempedulikan pertolongan Woody saat ia terjepit tas golf. Lotso menyelamatkan dirinya sendiri.



(gambar18:lotso menyelamatkan diri sendiri)

5. Andy, pemilik mainan Woody, Buzz, Jessie, Bulseye, Rex, Slinky, Hamm, Aliens, Mr dan Ms Potato. Andy kecil senang memainkan mainannya dengan baik, sehingga para mainan merasa nyaman dan senang memiliki majikan seperti Andy. Andy menjadikan mainannya sebagai sahabatnya. Namun ketika Andy beranjak dewasa, ia tak lagi memainkan mereka. Andy hendak meletakkan mainan itu ke loteng, tetapi Ibu Andy mengira itu adalah sampah yang terbungkus plastik sampah di depan kamar Andy. Setelah menemukan para mainannya kembali, Andy memberikannya kepada Bonnie agar dapat dirawat dan dimainkan dengan baik.



Kau pikir, kau bisa menjaganya untukku?
(gambar19: Woody memberikanmainannya kepada Bonnie)

B. Semiotik Deskriptif

Semiotik deskriptif pada film ini terdapat dalam adegan:

1. Woody dan teman-teman menggunakan telepon seluler untuk memancing Andy masuk ke kamar dan melihat mereka (Para mainan). Begitu pula dengan Komputer/laptop turut serta dalam film ini. Telepon seluler, Komputer/Laptop merupakan alat modern yang diciptakan manusia.
2. Layang-layang kertas yang digunakan Wody terbang untuk meninggalkan *Sunnyside* merupakan hasil dari buatan manusia.
3. Surat digunakan sebagai sarana komunikasi yang lain, antara mainan yang berada di *Sunnyside* dan mainan yang berada di rumah Bonnie.

C. Semiotik Faunal

Banyak binatang yang ikut dalam adegan film *Toy Story 3* ini yang memberikan tanda yang dapat memberikan makna-makna tertentu. Anjing, rex saurus turut dalam adegan film ini.



(gambar20: woody dan jessie naik kuda)



(gambar 21: woody menaiki anjing)



(gambar 22: rex saurus marah)

D. Semiotik Kultural

Saat berdebat dengan teman-temannya di *Sunnyside*, Woody pergi meninggalkan teman-temannya begitu saja dengan penuh rasa kecewa terhadap teman-temannya, ketika Buzz mengulurkan tangannya dan bermaksud ingin berjabat tangan dengannya sebagai perpisahan, tetapi Woody justru terlihat mengulurkan tangannya dan mengarahkan ketopi dan membenahi topinya, yang dimaksudkan dalam adegan itu adalah sebagai tanda atau cara lain memberikan salam kepada orang lain. begitupula ketika Woody dan teman-teman telah kembali ke rumah Andy, ketika Woody berpamitan dengan teman-teman lainnya, karena ia akan ikut bersama Any ke tempat kuliah, ia berjabat tangan dengan teman-teman lainnya. Sementara, dengan Buzz ia hanya menggunakan gaya khasnya, memberikan salam tanpa berjabat tangan (Observasi film, 05-05-2-12).



(gambar 23, 24: Woody memberikan salam kepada Buzz)

E. Semiotik Naratif

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat semiotik naratif terdapat dalam adegan:

1. saat mereka sampai di *Sunnyside*, Jessi mengatakan **“kita mendapat Jackpot, Bullseye.”** Begitu juga yang dikatakan Mrs. Potato **“Jackpot, sayang.”**

2. Saat berada di *Sunnyside* dan disambut oleh Lotso

Jessie : “tapi apa yang terjadi saat anak-anak tumbuh dewasa?”

**Lotso : “saat anak-anak dewasa, yang baru msuk.”
“kau takkan pernah di tinggalkan atau di lupakan.
Tak ada pemilik tidak ada patah hati.”**

(Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

F. Semiotik Natural

1. Dalam film ini diceritakan pertumbuhan Andy dari masa kanak-kanak hingga tumbuh menjadi dewasa (Observasi Film *Toy Story 3* dan *Disney Graphic Novel*, 15-05-2012).



(gambar 25: Andy kecil bersama mainannya)



(gambar 26: Andy dewasa)

2. Ny Davis (Ibu Andy) merasa sedih akan ditinggalkan Andy (anaknya) untuk kuliah. Hal itu wajar dialami seorang ibu, ketika akan ditinggalkan anaknya dalam jangka waktu yang cukup lama (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).



(gambar 27: Andy menenangkan ibu)

3. Begitu juga saat Andy harus merelakan Woody (mainan kesayangannya sejak kecil) harus ia berikan kepada orang lain. Karena woody merupakan teman Andy yang sangat ia sayangi (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
4. Dalam film ini, anak-anak di *sunnyside* yang tumbuh besar dan dewasa pasti akan digantikan oleh anak-anak yang baru begitu lah seterusnya. Hal tersebut merupakan hal yang alamiah dimana anak-anak akan tumbuh menjadi besar dan dewasa (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
5. *Big baby* marah kepada Lotso karena Lotso telah memperdaya dia dan teman-teman.



(gambar 28: *bigbaby* melempar lotso)

6. Buzz merasa ada yang tidak beres di ruangan *Caterpillar*, sementara ia dan teman-temannya merasa senang ketika anak-anak akan memainkan mereka, tetapi lain halnya dengan mainan yang ada di ruangan itu, mereka justru ketakutan dan bersembunyi.



(gambar 29: mainan mencari tempat bersembunyi)

7. Bonnie terlihat malu ketika Andy datang untuk memberikan mainan kepadanya, begitu juga saat Bonnie berjumpa dengan ibu Andy. Karena Andy dan ibu Andy merupakan sosok seseorang yang baru ia jumpai.



(gambar 30: Bonnie bersembunyi dibelakang ibunya)

8. Woody dan teman-teman terus berlari menjauhi tempat pembakaran yang terus membawa mereka mendekat ketempat pembakaran.
9. Woody dan Buzz membantu Lotso untuk dapat menggapai tombol stop di tempat pembakaran agar mereka dapat selamat.



(gambar 31: woody dan buzz membantu Lotso naik)

10. Anak-anak di ruang *Caterpillar* (Ulat) memainkan mainan dengan kasar.



(gambar 32: para mainan dimainkan dengan kasar)

G. *Semiotik Normatif*

1. Ketika Woody berkelahi melawan Mr. dan Mrs. Potato yang melakukan kejahatan dan ketika mereka akan mencelakai penumpang dalam kereta api dengan menghancurkan jembatan penghubung. Yang tak lain isi (Penumpang) kereta api adalah anak yatim, lalu Woody berkata “**Anak-anak yatim,**” dengan penuh sesal dan kasihan (Observasi Film *Toy Story* 3, 05-05-2012).

2. Saat ibu Andy marah kepada Andy, karena mengira kantong plastik sampah terdapat didepan kamar Andy yang hampir membuat ibu Andi jatuh karena tersandung kantong plastik (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).



(gambar33:ibu Andy tersandung platik sampah)

3. Ibu Andy menyuruh Andy untuk segera membersihkan dan merapikan kamarnya, serta membuang barang-barang yang tidak berguna lagi (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Ibu : “ok Andy, mari kita kerja disini.”
“Apapun yang tidak kau bawa ke kuliah...”
“Baik itu ke loteng, atau itu sampah.”

Andy : “bu, aku tidak pergi sampai jum’at”

Ibu : “ayolah. Ini harinya sampah.”

4. Ibu Andy memberikan contoh kepada Andy untuk segera membersihkan kamarnya. (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Ibu : “lihat. Itu gampang,”
“Skate board, kuliah.”
“Piala liga kecil, mungkin loteng.”
“Apel busuk, sampah.”
“Kau bisa melakukan sisanya.”

5. Lotso mengetuk pintu saat memasuki suatu ruangan yang terdapat penghuni di dalamnya juga merupakan norma sopan santun, dan ucapan terimakasih kepada *Big Baby* yang telah membukakan pintu (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
6. Menggunakan *Sitbelt* merupakan aturan yang dibuat manusia dan harus di patuhi ketika mengendari kendaraan roda empat (mobil) (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).



(gambar34:Andy menggunakan *sitbelt*)

7. Disetiap mainan Andy, ada nama ‘ANDY’ yang menandakan bahwa mainan tersebut milik Andy.



(gambar 35: nama ANDY disepatu woody)



(gambar 36: nama ANDY disepatu Buzz)



(gambar 37: nama ANDY disepatu Jessie)

8. Beberapa tanda yang dibuat oleh manusia yang menunjukkan sesuatu, seperti:



(gambar 38: Plangdi tempat pembuangan sampah)



(gambar 39: Tombol stop ditempat penghancuran sampah)



(gambar 40: bell dan jam)



(gambar 41: *Sunnyside*)

H. Semiotik Sosial

1. Lotso mengetuk pintu sebelum masuk dalam suatu ruangan, dan mengucapkan terimakasih setelah pintu dibuka (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
2. Woody berbincang-bincang dengan teman barunya di tempat Bonnie (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
3. Saat para mainan di *sunnyside* menyambut Woody dan kawan-kawan dengan ucapan **“mainan baru”**. Mereka saling berkenalan dan berbincang-bincang (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
4. Kata sapaan yang digunakan sebagai bentuk penghormatan dan sapaan lainnya seperti *Sheriff* dan laki-laki koboi untuk memanggil Woody, sersan

untuk memanggil para mainan yang berperan sebagai anggota militer, ibu, tuan, ayah (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

5. Perilaku sosial juga ditunjukkan Buzz, ketika ia meminta agar ia dan kawan-kawannya dipindahkan keruangan kupu-kupu namun, tidak dizinkan oleh Lotso. Buzz tetap berusaha keras untuk memperjuangkan teman-temannya bisa pindah keruangan yang lebih layak (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
6. Woody berusaha mempercepat langkah dan pikirannya untuk sesegera mungkin menolong teman-temannya yang malang tersebut sebelum dibawa oleh truk pengangkut sampah (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
7. Perilaku sosial dicontohkan oleh ibu Andy kepada adiknya, ibu menyuruh Molly untuk memberikan sebagian mainannya yang sudah tidak ia gunakan lagi, untuk diberikan kepada anak-anak di tempat penitipan (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Ibu : “beberapa dari mereka (mainan) bisa membuat anak-anak lainnya sangat senang,”

Molly : “anak-anak apa?”

Ibu : “anak-anak di tempat penitipan anak. Mereka selalu meminta sumbangan.....”

“kau pilih mainan yang ingin disumbangkan, akan ibu antar merekake *sunnyside*.”

8. Andy memberikan mainannya kepada Bonnie.

I. Semiotik Struktural

Semiotik Struktural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa (Sobur, 2002: 100-101).

Berikut adalah manifestasi dalam bentuk bahasa dalam dialog yang terdapat dalam film ini:

1. Dialog yang dilakukan oleh Mr. Potato usai melakukan operasi bermain (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012)

Mr. Potato : “siapa yang kita candai?,anak itu 17 tahun”

Hamm : “kita tak akan pernah dimainkan,”

Dari perkataan tersebut, usia 17 tahun diartikan sebagai anak yang beranjak dewasa. Selain itu, dialog yang memiliki makna sama terdapat pada dialog Molly (adik Andy) saat melihat para mainan masih disimpan oleh Andy di kamarnya (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Molly : “kenapa kau masih punya mainan ini”

Andy : “Molly, keluar dari kamarku!”

Molly : “tiga hari lagi dan itu milik ku”

2. Masih dalam situasi yang usai melaksanakan operasi bermain, dan keadaan yang tak pasti (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Woody : “kita semua tahu ‘operasi bermain’ adalah kesempatan yang panjang.”

Mr. Potato : “lebih mirip kegagalan”

Woody : “tapi kita selalu bilang ini bukan tentang dimainkan. Ini tentang.....”

Jessie : “berada disana untuk Andy. Kita tahu!”

Rex : “tapi kita bisa coba lagi?”

Sementara keadaan yang tak karuan, antara kekhawairan para mainan karena merasa terabaikan oleh Andy. Tiba-tiba Woody justru menjadi terlihat tak bersemangat dan sedikit putus asa (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Woody : “aku menyudahinya teman-teman. Kita berhentibekerja.”

Mainan : “apa!”

Woody : “Andy sebentar lagi akan kuliah, itu kesempatan terakhir kita.”

Para mainan terkejut ketika Woody memberikan pernyataan itu, tetapi Buzz mencoba menenangkan keadaan (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

**Buzz : “kita akan pergi ke loteng kawan-kawan. Bawa aksesoris yang kalian butuhkan setiap saat.”
Suku cadang, baterai, apapun yang kalian butuhkan untuk transisi perawatan.”**

**Mr. Potato : “perawatan?! Tidak kah kau mengerti?
Kita selesai!.Tamat.Sudah tua.**

Keadaan semakin kacau, para mianan semakin resah tak menentu, tetapi Woody kembali mencoba memberikan pengertian kepada teman-temannya (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

Woody : “ hei... ayolah kalian. Kita semua tahu hari ini datang.

Hamm : “iya, tapi sekarang inilah..”

Woody : “dengar. Setiap mainna melalui ini, tak ada yang mau melihat....”

Rex : “kita akan dibuang?”

Woody : “tak seorangpun akan dibuang.

3. Ketika berada di *Sunnyside*, Woody mencoba meyakinkan teman-teman bahwa anggapan mereka tentang Andy yang mmebuang mereka itu salah. Tetapi Woody tak mampu membawa teman-temannya pulang kembali kepada Andy (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

Woody : “tentu saja dia peduli dengan kalian.”

Jessie : “Woody. Bangun! Itu berakhir, Andy dewasa.”

Woody : “ok. Baiklah.Sempurna. Aku tak bisa percaya betapaegoisnya kalian semua. Jadi ini dia? Setelah semua yang telah kita lalui...”

4. Dialog ketika mainan di *Sunnyside* berada di meja judi dan membahas tentang Buzz dan kawan-kawan sebagai anggota baru di *Sunnyside* (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

Ken : “apa yang kalian pikir dengan rekrutan baru?? Ada pengawas?”

Stretch : “oh, masa! Tempat sampah!.

Ken : “gadis koboi?, dinosaurus?”

Twich : “umpan sampah.”

Ken : “tapi pria ruang angkasa itu, dia bisa bermanfaat.”

Chunk : “dia bukanlan pisau tertajam di tempat di mana mereka menyimpan pisau.”

5. Ketika ibu Andy memerintahkan Andy untuk membersihkan kamar, (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012)

Ibu : “haruskah kita sumbangkan mereka ke *sunnyside*”

Andy : “ tidak,”

Ibu : “mungkin menjualnya secara online?”

**Andy : “bu, tak ada mau mainan lama itu,...
mereka hanya sampah.”**

6. Ibu menasehati Andy ketika melihat banyak barang-barang dikamar Andy yang tidak terpakai lagi (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012)

Ibu : “Andy, ayolah. Kau perlu memulai membuat keputusan”.

Andy : “seperti apa?”

Ibu : “seperti, apa yang akan kau lakukan dengan mainan ini,”

7. Saat andy melawan Mr. Potato dan berhasil menangkapnya dan berkata “**kau perlu berkencan dengan keadilan, mata satu.**” Maksud kata-kata tersebut dalam film ini adalah kejahatan harus dipertanggung jawabkan, dan perlu diadili (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

8. Woody dan teman-temannya selamat dari maut oleh alien yang menyelamatkan dengan menggunakan mobil pencakar, sesaat mereka teringat Lotso dan ingin membalaskan dedam terhadap apa yang telah dilakukannya (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

Hamm : “dimana si bulu, Lotso?”

Slinky : “ya, aku ingin melepaskan jahitannya,”

Woody : “lupakan saja, kawan. Dia tidak berharga.”

9. Saat Andy akan memberikan mainannya kepada Bonnie, dengan rasa berat Andy mempercayakan mainannya menjadi milik Bonnie (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Andy : “ seseorang bilang padaku, kau benar-benar baik dengan

mainan,”
“ ini milik ku, tapi aku akan pergi sekarang.....”
“jadi, aku butuh seseorang yang sangat istimewa
Untuk bermain dengan mereka.”

Andy merasa begitu berat melepaskan mainannya kepada orang lain, karena bagi Andy mainannya sangat berarti, dan yang selalu setia menemaninya sejak ia kecil.

Andy : “ mereka sangat berarti bagi ku....”
“Nah, Woody dia telah menjadi sobatku selama yang
Bisa kuingat.Dia berani seperti koboi seharusnya.
“ kau pikir, kau bisa menjaganya untuk ku?”

10. Dalam film ini muncul dialog yang menyebutkan ‘anak’, seperti pada dialog berikut ini:

Woody : “aku punya anak. Kalian punya anak. Andy”
“dan kalau dia mau, kita di perguruan tinggi atau di
loteng.”

Jessie : “kita bisa memiliki kehidupan baru disini Woody.”
“kesempatan untuk membuat anak-anak bahagia lagi.”

Dan ketika Lotso meninggal kan Woody dan teman-teman di tempat penghancuran sampah.

Lotso : “dimana anak mu sekarang, sheriff.?”

BAB IV

ANALISIS DATA

Maleong dalam Kriyantono (2006: 165), mendefenisikan analisis data sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Film *Toy Story 3* merupakan film yang diproduksi Pixar Disney yang merupakan sebuah perpaduan yang antara drama, komedi, *action* dan romansa. Kisahnya berceritakan tentang mainan yang seolah-olah bisa hidup jika tidak ada manusia. Terdapat pesan yang dapat diambil dari sebuah film, seperti pesan yang terdapat dalam film *Toy Story 3* ini, dan peneliti mencoba menganalisis pesan moral yang terdapat dalam film *Toy Story 3*.

Tidak hanya pesan moral yang dihasilkan oleh pemeran utama dalam film ini, tetapi juga keseluruhan dari pemeran dalam film ini yang mengandung unsur-unsur moral yang mereka hasilkan, semua dianalisis menggunakan analisis semiotika. Setiap individu dengan pengalaman yang berbeda memiliki daya imajinasi dan fantasi yang berbeda, begitu juga dengan penilaian mereka terhadap suatu film yang sama akan hasilnya berbeda-beda.

Pemeran dalam film *Toy Story 3* ini memiliki andil dalam menghasilkan pesan moral, seperti yang dapat dianalisis sebagai berikut:

A. *Semiotik Analitik*

Semiotik Analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu (Sobur, 2002: 100-101).

Dari pengertian diatas, maka peneliti perlu menganalisis:

1. Woody, dalam film ini Woody digambarkan sebagai mainan yang berjiwa pemimpin, pemberani, banyak ide, bersahabat, berjiwa sosial. Itu tergambar dari karakternya pada film ini, diantaranya:
 - a. Woody mendapat pangkat *sheriff*. pin yang melekat di baju sebelah kiri miliknya merupakan salah satu lambang yang menunjukkan pangkat atau jabatan seseorang di lingkungan sosialnya. *Sheriff* sendiri dapat diartikan sebagai kepala kepolisian (keamanan) setempat, dimana seorang *sheriff* memiliki tugas untuk melindungi masyarakatnya. Ini berarti Woody merupakan pemimpin di lingkungan teman-temannya sesama mainan Andy. Woodylah yang bertanggung jawab untuk keselamatan teman-temannya.



(gambar 42, woody berpangkat sheriff)

- b. Woody digambarkan sebagai pemimpin yang bijak. Woody mengumpulkan dan memimpin teman-temannya untuk rapat staff, ketika itu usaha mereka gagal untuk menarik perhatian Andy agar memainkan mereka lagi. Saat para mainan putus asa, dan ketakutan jika Andy benar-benar akan membuang mereka ketempat sampah, Woody mencoba menyakinkan teman-temannya kembali.

Woody : “semua mainan yang baik telah pergi kepemilik baru.”
“Tetapi setiap bazaar, setiap pembersihan musim semi, Andy bertahan pada kita. Dia pasti peduli dengan kita. atau kita tak akan berada disini.”
“Kalian tunggu, Andy akan menaruh kita di loteng. Itu akan aman dan hangat.”

Buzz : “dan kita semua akan bersama-sama.”

Woody : “tepat.”

- c. Woody terus meyakinkan teman-temannya agar tetap tenang, Walau sesungguhnya Woody sendiri merasakan hal yang sama dengan teman-temannya. Keadaan sedikit membaik dan para mainan mencoba menenangkan diri mereka masing-masing. Sementara itu, Woody mencoba untuk meyakinkan dirinya terhadap apa yang telah ia sampaikan kepada teman-temannya.

Buzz : “kau jamian itu, ya?”

Woody : “aku tak tahu Buzz. Apa lagi yang bisa ku katakan?”

Buzz : “yah, apapun yang terjadi, setidaknya kita semua akan bersama-sama.”

Dari percakapan antara Woody dan Buzz, terlihat bahwa Woody tak ingin teman-temannya tahu tentang kesedihan yang dialaminya. Woody

menyembunyikan keresahan yang sama seperti yang dialami mainan lainnya, ia khawatir teman-temannya berada dalam keadaan yang lebih buruk dan semakin putus asa. Sebagai pemimpin ia tak ingin terlihat lemah di depan teman-temannya.

- d. Woody merupakan mainan yang setia kepada majikannya, ini terlihat pada percakapan Woody dengan teman-temannya di *sunnyside*.

**Woody : “aku punya anak. Kalian punya anak. Andy.”
“dan kalau dia mau, kita diperguruan tinggi atau diloteng.”
“yah, tugas kita adalah berada disana untuk nya.”
“sekarang aku akan pulang.”**

Percakapan Woody diatas terlihat bahwa Woody tak ingin berpisah dengan majikannya begitu saja, Woody pasrah dengan apapun yang akan dilakukan Andy padanya, karena itu merupakan tugas dari mainan untuk tetap bersama majikannya.

- e. Tanpa memiliki rasa dendam, Woody menyelamatkan Lotso ketika terjepit tas golf di tempat penghancuran sampah. Dan tanpa rasa takut Woody membantu teman-temannya lari dari *Sunnyside*.
- f. Woody menemukan ide untuk membantu teman-temannya keluar dari plastik, yaitu menggunakan gunting untuk merobek plastik yang didalamnya terdapat Buzz dan kawan-kawan.

Ketika itu, angin bertiup kencang. Saat ia hampir terbawa angin, Woody menemukan ide untuk menggunakan pesawat kertas untuk dapat melarikan

diri dari *Sunnyside*, badannya yang ringan terbang tertiuip angin bersama pesawat kertas.

Woody menyusun rencana untuk dapat menolong teman-temannya kabur dari *Sunnyside*. Woody memimpin dan menyusun rencana dalam misi kabur dari *sunnyside*. Diam-diam Woody masuk kembali ke *sunnyside* dengan menyelinap dalam tas Bonnie. Perilaku Woody diatas dapat disimpulkan bahwa Woody sebagai sosok yang memiliki banyak ide, serta rela menolong siapa saja yang membutuhkan, tak penting sejahat apa perangnya.

2. Buzz, digambarkan sebagai mainan dari luar angkasa, pemberani, berjiwa pemimpin dan sosial. Tindakan sebagai pemimpin yang berjiwa pemberani terlihat saat Buzz akan berbicara kepada Lotso tentang pemindahan mereka. Dengan penuh keberanian Buzz diam- diam mengikuti anak buah Lotso untuk dapat menemui Lotso.
3. Mainan Andy memiliki jiwa kebersamaan yang sangat kuat, saling bekerjasama satu sama lain untuk menghadapi masalah. Para mianan bersama-sama berusaha merobek plastik sampah, dengan menggunakan ekor Rexsaurus. Saling bekerjasama ketika akan melakukan aksi melarikan diri dari *Sunnyside*, Para mainan berbagi tugas untuk memudahkan pelarian mereka. Dari adegan diatas terlihat bahwa maian selalu bersama-sama dalam susah mauapun senang. Selain itu, suatu pekerjaan atau masalah jika dikerjakan dan diselesaikan bersama-sama maka akan terasa

lebih ringan dan hasilnya pun akan jauh lebih baik, dibandingkan dilakukan sendiri.

4. Dalam film ini Lotso diceritakan sebagai mainan yang baik sebelum ditinggalkan oleh pemiliknya Daisy. Saat Lotso merasa digantikan, Lotso berubah menjadi beruang yang jahat dan tak berperasaan.
 - a. Lotso memimpin *sunnyside* dengan sesuka hatinya, ia berlaku kasar kepada setiap mainan yang akan kabur dari *sunnyside*. Ia menjadikan *Sunnyside* penjara bagi para mainan yang datang ke *Sunnyside*. Lotso tak segan-segan menghancurkan mainan yang berani kabur dari *sunnyside*.
 - b. Lotso membiarkan Woody dan kawan-kawan masuk dalam pembakaran sampah, ia tidak mempedulikan pertolongan Woody saat ia terjepit tas golf, dan ketika Lotso meminta tolong kepada Woody dan Buzz agar membantunya naik menggapai tombol stop *emergency*. Tetapi bukan tombol *stop* yang ia tekan, Lotso justru menyelamatkan dirinya sendiri dan meninggalkan Woody dan kawan-kawan terbawa mesin dan terjun ke tempat pembakaran sampah.

Lotso : “Sheriff, tombolnya. Bantu aku.

Woody : “ayolah!”
“cepat! Cepat! Takan tombolnya!”
“tekan saja! Tekan.

Lotso : “dimana anakmu sekarang, Sheriff.”

Woody : “tidak! Tidak.

Buzz : “lkripsiotso....”

5. Andy adalah pemilik mainan Woody, Buzz, Jessie, Bulseye, Rex, Slinky, Hamm, Aliens, Mr dan Ms Potato. Andy kecil senang memainkan mainannya dengan baik, Andy menjadikan mainannya sebagai sahabatnya. Andy kecil merupakan sosok seorang anak yang periang dan gemar bermain, Namun ketika Andy beranjak dewasa, ia tak lagi memainkan mainannya tersebut. Saat itu, Andy hendak meletakkan mainan itu ke loteng, dengan maksud jika sewaktu-waktu ia merindukan atau membutuhkan mainannya, Andy dapat dengan mudah menemukannya. Woody menyerahkan mainannya kepada Bonnie, ia menyadari bahwa ia sudah tak punya waktu untuk bermain dengan mainannya. Andy telah dewasa dan bukan anak-anak lagi yang gemar bermain. Mainan tersebut akan jauh lebih baik jika memiliki majikan baru yang akan memainkan mereka sehingga mereka dapat terawat. Dari tindakan Andy diatas tergambar bahwa Andy merupakan sosok yang baik dan mau berbagi dengan orang lain.

B. *Semiotik Deskriptif*

Semiotik Deskriptif, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang di saksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun (Sobur, 2002: 100-101).

1. telepon seluler, Komputer dan Laptop merupakan alat modern yang diciptakan manusia. Dengan menggunakan telepon seluler, manusia bisa

berkomunikasi jarak jauh tanpa harus bertatap langsung dengan lawan bicaranya. Komputer dan laptop yang muncul dalam film ini memberi makna bahwa dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat mempermudah aktifitas manusia, seperti halnya saat Woody menggunakan komputer untuk mengetahui seberapa jauh jarak rumah Bonnie dimana ia berada saat itu dengan rumah Andy.

2. Layang-layang kertas yang digunakan Woody terbang untuk meninggalkan *Sunnyside* merupakan hasil dari buatan manusia. Woody tidak pendek akal ketika bingung untuk melompat dari atas gedung, kemudian Woody menemukan sebuah layang-layang kertas yang tersangkut di atap gedung. Tubuh Woody yang ringan dengan mudahnya terbawa angin yang cukup kencang bersama layang-layang kertas.
3. Surat digunakan sebagai sarana komunikasi yang lain. Dulu, sebelum ada telepon dan teknologi lainnya ada orang menggunakan surat untuk saling bertukar kabar, bahkan hingga sekarang masih ada surat sebagai alat komunikasi. Dalam film ini, meski Woody dan beberapa teman lainnya terpisah, namun mereka tetap menjaga hubungan baik sebagai teman, yaitu dengan saling bertukar kabar melalui surat yang mereka selipkan di dalam tas Bonnie tiap kali Bonnie pergi ke *Sunnyside*.

C. *Semiotik Faunal (Zoosemiotika)*

Yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara

sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti (Sobur, 2002: 100-101).

Banyak binatang yang ikut dalam adegan film *Toy Story 3* ini yang memberikan tanda yang dapat memberikan makna-makna tertentu. Anjing, dinosaurus turut dalam adegan film ini.

1. Gambar 25, menjelaskan bahwa Woody dan Jessie menaiki kuda sebagai kendaraan mereka. Selain itu, kuda melambangkan keperkasaan. Yang biasa menunggangi kuda dalam film ini adalah Jessie si *cowgirl*, dan Jessie digambarkan sebagai perempuan yang berjiwa keras, kokoh. Dalam film ini terdapat adegan Jessie dengan Bullseye (Kuda) yang memberikan tanda yang dapat ditafsirkan oleh Jessie. Ketika Woody meninggalkan teman-teman di *Sunnyside*, Bullseye mengikuti langkah Woody pergi, walau telah di peringatkan untuk tetap tinggal, tapi Bullseye masih terus mengikuti Woody, namun setelah diperingatkan oleh Woody yang kedua kalinya, Bullseye lalu membalikkan diri ke arah Jessie.

Woody : “Bullseye. Tidak, kau harus tinggal.”
“Bullseye. Tidak!.Ku bilang tinggal!”
“dengar, aku tidak mau kau tinggalsendirian di loteng, ok?”
“sekarang tinggal.”

Bullseye terus memandangi pintu dimana Woody pergi meninggalkan mereka, ia terlihat lesu dan sedih ketika ditinggalkan Woody.

Jessie : “oh....., itu akan baik-baik saja, Bullseye.”
“Woody pergi kuliah dengan Andy, itulah yang selalu dia inginkan.”

2. Gambar 26, Woody menaiki anjing. Anjing merupakan hewan liar yang dapat dijinakkan. Dalam film ini Woody memanggil anjing milik Andy untuk mengejar teman-temannya. Dari adegan Woody tersebut tergambar bahwa Woody sebagai mainan yang hebat, mampu membuat anjing jinak terhadapnya. Namun tanpa disadari Woody, ternyata waktu berlalu begitu cepat, anjing kesayangan Andy pun tak lagi sekuat dahulu, usianya sudah mulai menua dan tak mampu berlari dengan cepat.
3. Gambar 27, Rexaurus adalah hewan purba kala dan digambarkan sebagai hewan yang kuat, besar dan ditakuti. Rex marah atas kejahatan yang dilakukan Mr. dan Mrs. Potato dan kawanannya sehingga membangunkan tidurnya.

D. *Semiotik Kultural*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Budaya yang terdapat dalam masyarakat tersebut menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain (Sobur, 2002 100-101).

1. Ketika akan meninggalkan teman-temannya di *Sunnyside* Woody justru terlihat mengulurkan tangannya dan mengarahkan ke topi dan membenahi topi nya, yang di maksudkan dalam adegan itu adalah sebagai tanda atau cara lain memberikan salam kepada orang lain dengan cara ala koboinya (Observasi film, 05-05-2-12). Woody enggan berjabat tangan dengan Buzz karena merasa kecewa dengan teman-temannya. Untuk tetap menghormati

temannya, Woody mengucapkan salam dengan gaya ala koboi. Ini juga merupakan sebagai salah satu ke khasan Woody. Adegan Woody yang serupa juga terjadi ketika Woody dan teman-teman telah kembali ke rumah Andy, ketika itu Woody ingin mengucapkan salam perpisahan dengan teman-temannya. Ia menghampiri teman-temannya satu persatu dan berjabat tangan sebagai salam perpisahan, namun tidak kepada Buzz. Woody hanya menggunakan topinya untuk memberikan salam kepada Buzz yang berada sedikit jauh darinya, lalu Buzz membalasnya dengan salam penghormatan dari kejauhan tanpa berjabat tangan pula. Cara memberikan salam seperti yang dilakukan Woody mungkin di beberapa daerah maupun Negara, tidak sesuai dengan adat atau kebiasaan daerah masing-masing, karena setiap daerah maupun Negara memiliki budaya dan kebiasaan masing-masing yang berbeda-beda.

E. *Semiotik Naratif*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*Folklore*). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan memiliki nilai kultural tinggi (Sobur, 2002: 100-101).

1. *Jackpot* adalah salah satu kata yang terdapat dalam dialog film ini. *Jackpot* merupakan untung besar yang berarti keberuntungan yang didapatkan mainan di *Sunnyside*, dan keberuntungan yang dimaksudkan dalam film ini adalah mereka mendapat kebahagiaan lagi dengan adanya anak-anak yang akan memainkan mereka. Tetapi ternyata bukan keberuntungan yang

mereka dapatkan di *Sunnyside*, melainkan seperti berada di tempat penyiksaan, karena umumnya anak-anak belum bisa memainkan mainan dengan baik, mereka memainkan mainan dengan sesuka hati, dan jarang sekali menempatkan sesuatu pada tempatnya.

2. Anak yang tumbuh dewasa, digambarkan dalam film ini sebagai seorang yang takkan pernah peduli dengan mainannya lagi, orang dewasa akan melupakan mainannya begitu saja bahkan akan dibuang dan tak dimainkan lagi merupakan sesuatu hal yang buruk bagi mainan (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

F. *Semiotik Natural*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu sungai telah turun hujan, dan daun pohon-pohon yang menguning lalu gugur (Sobur, 2002: 100-101).

1. Pertumbuhan Andy dari Anak-anak merupakan hal yang normal terjadi dialami setiap makhluk hidup. Begitu juga keadaan anak di tempat penitipan anak, anak-anak yang tumbuh dewasa akan berganti dengan anak-anak yang baru (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).
2. Kesedihan yang terjadi pada Ibu Andy merupakan hal yang wajar dialami seorang ibu, ketika akan ditinggalkan anaknya dalam jangka waktu yang cukup lama. Andy telah beranjak dewasa, dan ibu Andy harus bisa melepaskan kepergian Andy untuk pergi kuliah, ibu merasa sedih dan pasti akan kehilangan Andy (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

3. Kesedihan yang dialami Andy merupakan hal yang wajar, karena ia dengan beraat hati merelakan mainan kesayangannya. Pesan moral dalam adegan ini adalah berbagi kepada orang lain, dan memberikan sesuatu yang kita punya kepada orang lain jika barang tersebut tidak lagi berguna untuk kita, karena jika tetap berada dengan kita barang tersebut takkan digunakan hanya akan menjadi usang dan semakin tak berguna (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
4. *Big baby* marah kepada Lotso karena Lotso telah membohonginya dengan mengatakan bahwa Daisy telah menggantikan mereka. Lalu Lotso dilempar kedalam tong sampah oleh *Big baby* (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
5. Buzz merasa kejanggalan ketika mainan di ruangan *Caterpillar* justru bersembunyi. Dan ternyata anak-anak dirungan itu memainkan mainan dengan kasar (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
6. Bonnie malu ketika bertemu dengan orang baru, merupakan hal yang wajar dialami oleh kebanyakan anak-anak ketika bertemu dengan orang yang baru ia lihat (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).
7. Insting untuk menyelamatkan diri merupakan hal yang terjadi begitu saja (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
8. Anak-anak di ruang *Caterpillar* merupaka tempat anak-anak batita, mereka belum bisa memainkan mainan dengan baik, sehingga mereka memainkan mainan dengan kasar dan sering kali mainan jadi hancur dan rusak (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

G. *Semiotik Normatif*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu-lintas (Sobur, 2002: 100-101).

1. **“Anak-anak yatim,”** dengan penuh sesal dan kasihan. Pesan yang dapat kita ambil dari adegan ini yaitu, anak yatim seharusnya dikasihani dan disayangi karena tidak memiliki orang tua (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
2. Andy meninggalkan plastik di depan kamarnya dan membuat Ibu tersandung plastik yang berisikan mainan tersebut, yang ibu kira itu adalah sampah, dan ibu marah karena Andy membuang sampah tidak pada tempatnya (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
3. Ibu memberikan contoh kepada Andy untuk mengemasi barang-barang dan merapikannya sebelum Andy pergi meninggalkan rumah untuk kuliah. Banyak barang-barang yang tak berguna dan sampah yang terdapat dalam kamar Andy, seperti apel busuk. Oleh karena itu ibu menyuruh Andy agar segera membersihkan kamarnya (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
4. Lotso mengetuk pintu saat akan memasuki suatu ruangan yang terdapat penghuni di dalamnya juga merupakan norma sopan santun, dan ucapan terimakasih kepada *Big Baby* yang telah membukakan pintu (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012). Keduanya merupakan kebiasaan baik. Berterimakasih tak harus ketika mendapatkan barang, tetapi berupa

pelayan jasa juga perlu yang menandakan bahwa kita merasa terbantu dengan bantuannya.

5. Diberberapa Negara penggunaan *sitbelt* merupakan hal yang harus dipatuhi oleh setiap pengendara mobil dengan tujuan untuk keselamatan penumpang itu sendiri (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
6. Disetiap mainan Andy, ada nama 'ANDY' yang menandakan bahwa mainan tersebut milik Andy. Pemberian tanda tersebut bertujuan agar mainan Andy tidak tertukar dengan mainan milik orang lain (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
7. Beberapa tanda yang dibuat oleh manusia yang menunjukkan sesuatu, seperti:

Gambar 35, adalah plang yang menunjukkan tempat pembuangan sampah. Gambar 36 adalah tombol *emergency* yang berguna untuk menghentikan aktifitas mesin di tempat penghancuran sampah. Gambar 40 merupakan gambar bell dan jam yang menunjukkan waktu. Makna jam dan bell tersebut ialah ketepatan waktu sehingga anak-anak di tempat penitipan anak dapat patuh dan tertib, kapan waktu untuk bermain dan kapan waktu untuk belajar. Gambar 41, gambar *Sunnyside*. Semua tanda tersebut dibuat oleh manusia untuk menunjukkan tempat atau sesuatu agar manusia menjadi lebih tertib, selain itu menjadikan manusia lebih mudah.

H. *Semiotik Sosial*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang yang berwujud kata maupun lambang yang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat (Sobur, 2002: 100-101).

1. Lotso mengetuk pintu sebelum masuk dalam suatu ruangan, ini berarti kebiasaan baik, sebelum masuk pada suatu ruangan kita harus mengetuk pintu yang menandakan bahwa kita menghormati dan memberikan tanda kepada orang yang berada di dalam ruangan tersebut bahwa kita akan masuk.
2. Woody berbincang-bincang dengan kawan barunya di tempat Bonnie, saat itu Woody tersesat karena dibawa Bonnie ke rumahnya dan dijadikan mainan Bonnie. Woody ingin kembali pulang ke rumah Andy, karena Andy akan pergi kuliah. Saat itu Woody yang tak tahu di mana ia sedang berada, mencoba berkomunikasi dengan mainan lain yang ada di rumah Bonnie, dan bertanya kepada mereka. Hal ini disambut positif oleh mainan Bonnie, Woody kemudian dikenalkan dengan mainan Bonnie yang lain, mereka saling berkenalan dan bermain bersama (Observasi Film *Toy Story* 3, 05-05-2012).
3. Saat para mainan di *sunnyside* menyambut Woody dan kawan-kawan dengan ucapan **“mainan baru”**. Mereka saling berkenalan dan berbincang-bincang. Para mainan merasa senang dengan kehadiran para mainan baru, Buzz, Jessie dan kawan-kawan, kemudian mereka saling

memperkenalkan diri dan berbincang-bincang dengan para mainan lain (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

4. Kata sapaan yang digunakan sebagai bentuk penghormatan dan sapaan lainnya seperti *Sheriff* dan laki-laki koboi untuk memanggil Woody, *Sheriff*= kepala polisi daerah, sapaan tersebut digunakan untuk menjuluki Woody yang mendapatkan pangkat *Sheriff*. Selain itu, Woody dijadikan kawan-kawan mainan sebagai kepala atau ketua, sehingga Woody merupakan mainan yang paling berpengaruh diantara yang lainnya, Woody yang pemberani dan setia kawan. Sersan untuk memanggil mainan yang berperan sebagai anggota militer, sapaan Ibu, Ayah, Tuan (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
5. Perilaku sosial juga ditunjukkan oleh Buzz, ketika ia meminta agar ia dan kawan-kawannya dipindahkan keruangan kupu-kupu namun, tidakizinkan oleh Lotso. Buzz tetap berusaha keras untuk memperjuangkan teman-temannya bisa pindah keruangan yang lebih layak (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
6. Perilaku sosial yang sama seperti yang dilakukan Buzz juga sama dengan yang pernah Woody lakukan, ketika kesalah pahaman ibu Andy yang mengira kantong plastik hitam yang berisikan Buzz dan kawan-kawan adalah sampah, dan membawanya di pinggir jalan depan rumah untuk diangkut oleh mobil pengangkut sampah. Woody berusaha mempercepat langkah dan pikirannya untuk sesegera mungkin menolong teman-

temannya yang malang tersebut sebelum dibawa oleh truk pengangkut sampah (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

7. Perilaku sosial dicontohkan oleh ibu Andy kepada adiknya, ibu menyuruh Molly untuk memberikan sebagian mainannya yang sudah tidak ia gunakan lagi, untuk diberikan kepada anak-anak di tempat penitipan. Ibu mengajarkan kepada Molly untuk dapat berbagi dengan orang lain, tidak harus dengan cara memberikan dengan barang baru, tetapi dengan barang kita punya dan tidak digunakan lagi, dapat diberikan kepada orang lain, sehingga dapat memberikan manfaat bagi mereka (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
8. Dan sikap Andy yang memberikan mainannya kepada orang lain merupakan suatu kebiasaan yang baik, agar mainan tetap terawat dan dapat dimainkan Andy memberikan mainannya kepada orang lain agar dapat lebih bermanfaat (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

I. *Semiotik Struktural*

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa (Sobur, 2002: 100-101).

dialog yang terdapat dalam film ini:

1. Dialog yang dilakukan oleh Mr. Potato usai melakukan operasi bermain agar Andy mengingat para mainan dan mau memainkannya lagi (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012)

Mr. Potato : “siapa yang kita candai,?anak itu 17 tahun”

Hamm : “kita tak akan pernah dimainkan,”

Dari dialog tersebut, usia 17 tahun diartikan sebagai anak yang beranjak dewasa. Itu berarti Andy tak lagi memainkan mereka (Mainan) lagi, karena umumnya orang dewasa tidak lagi memainkan mainan seperti kebanyakan yang dilakukan anak-anak. Selain itu, dialog yang hampir memiliki makna sama terdapat pada dialog Molly (adik Andy) saat melihat para mainan masih disimpan oleh Andy di kamarnya,

Molly : “kau masih punya mainan ini?,”

Andy : “Molly, keluar dari kamarku!”

Molly : “tiga hari lagi dan itu milik ku.”

Molly mencemooh Andy. Karena menurutnya Andy sudah tidak pantas lagi memainkan mainan tersebut. Perkataan Molly tersebut membuat Andy merasa tersinggung dan marah, tetapi Molly terus mengganggunya dengan mengatakan mainan Andy akan menjadi miliknya ketika Andy pergi untuk kuliah.

Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun. Tetapi ada pula yang mengatakan bahwa usia 17 tahun atau 18 tahun sampai 21 tahun atau 22 tahun merupakan remaja akhir (beranjak dewasa). Remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar (lihat Ali dan Asrori, 2009: 9).

Dari penjelasan dan dialog yang terdapat dalam film *Toy Story 3* Andy dijelaskan sebagai anak yang telah beranjak dewasa, dan sebagaimana

kebanyakan yang dilakukan orang dewasa yaitu tidak lagi sibuk dengan bermain, tetapi biasanya orang dewasa mulai memikirkan hal-hal yang lebih penting dari sekedar bermain-main. Oleh karena itu Andy diceritakan dalam film ini tak lagi memainkan mainannya lagi. Dan mainan mengalami perasaan dilemma karena Andy akan meninggalkan mereka. Dalam dialog mereka Woody menyebutkan **“kita berhenti bekerja”** maksudnya adalah Woody merasa tak mau lagi bermain-main seperti halnya mainan yang bermain dengan majikannya, karena ia menyadari bahwa Andy tidak akan memainkannya lagi, hal tersebut lebih mirip kepada sikap keputus asaan Woody, dan loteng dianggap sebagai tempat yang lebih baik dibandingkan tempat sampah.

Buzz mencoba menjernihkan suasana, namun teman-temannya tetap merasa tak yakin. potato putus asa dan menganggap semuanya telah berakhir, dan mereka takkan pernah dimainkan lagi.

2. ‘operasi bermain’ merupakan suatu usaha para mainan untuk menarik perhatian Andy kepada mainan. Tetapi usaha mereka gagal, Andy tak tertarik dengan mainannya lagi. Ketika itu mainan sibuk dan putus asa, tetapi kemudian Woody mencoba menenangkan mereka dan mengatakan bahwa selaku mainan mereka harus tetap ada untuk majikannya. Para mainan setuju dengan perkataan Woody, tetapi mereka tidak yakin dengan apa yang mereka yakini sendiri (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012). Sementara itu, Woody sudah tak ingin lagi bermain-main seperti dulu bersama Andy, ia merasa ini adalah waktunya untuk istirahat dan tak dimainkan lagi dengan perkataan **“aku menyudahinya teman-teman.**

Kita berhenti bekerja.” Bekerja sendiri di sini diartikan sebagai bermain, karena tugas mainan atau pekerjaan mainan adalah untuk dimainkan (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

Melihat suasana yang tidak begitu baik, Buzz mencoba membuat teman-temannya ceria kembali, namun usaha Buzz pun tak mendapat respon yang baik dari mainan lain, justru Mr. Potato dengan nada tinggi dan penuh kekecewaan dan marah mengatakan **“perawatan?!. Tidak kah kau mengerti? Kita selesai!.Tamat.Sudah tua.”** Terlihat bahwa Mr. Potato telah putus asa dan merasa tak ada harapan lagi untuk dapat dimainkan oleh Andy.

Kekacauan dan ketidak pastian mainan di kamar Andy masih terus berlangsung, Woody lagi-lagi mencoba menenangkan kawan-kawannya, Woody mencoba memberikan pengertian kepada mereka bahwa hal ini pasti akan terjadi dan itu merupakan hal yang wajar dan pasti dialami setiap mainan, majikan yang tumbuh dewasa tak lagi memainkan mereka. Jika mereka beruntung maka mereka akan menemukan majikan yang baru. Tetapi jika tidak, bisa saja mereka dibuang atau dibiarkan begitu saja tanpa ada yang merawat mereka. Pesan moral yang dapat diambil yaitu Woody ingin teman-temannya agar menerima kenyataan, dan jangan berfikir yang buruk sebelum itu memang benar terjadi, dan tetap setia kepada Andy, pemilik mereka.

3. Woody kecewa dengan teman-temannya yang dapat dengan mudah terlena dengan begitu saja di *Sunnyside*, dan melupakan majikan mereka

sebenarnya. Mereka terbuay dengan anak-anak di *sunnyside* yang belum tentu sebaik Andy, dan melupakan semua kenangan yang pernah mereka lalui bersama Andy begitu saja.

4. Dialog anak buah Lotso di meja judi yang mebahas tentang Buzz dan kawan-kawan. Gambaran anak buah lotso yang berada di meja judi terlihat bahwa merka merupakan bukan mianan yang baik, karena orang yang bermain judi merupakn orang yang tidak baik, suka berfoya-foya. Dalam adegan tersebut terdapat dialog **“dia bukanlah pisau tertajam di tempat di mana mereka menyimpan pisau.”** Maksud dari dialog tersebut ialah dia (Buzz) menurut mereka bukanlah mainan yang terkuat dan tidak terlalu berpengaruh dalam rombongannya, dan Buzz masih bisa mereka perdaya dan tidak terlalu berbahaya bagi mereka untuk memberontak kepemimpinan Lotso di *Sunnyside*.

5. Ketika ibu Andy memerintahkan Andy untuk membersihkan kamar Andy, di loteng atau akan disumbangkan (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012)

Ibu : **“haruskah kita sumbangkan mereka ke *sunnyside*”**

Andy : **“ tidak,”**

Ibu : **“mungkin menjualnya secara online?”**

Andy : **“bu, tak ada mau mainan lama itu,... mereka hanya sampah.”**

Dari dialog diatas, terlihat bahwa Andy tidak lagi menginginkan mainannya lagi, Andy menganggap mainannya tak berguna, mainan yang

sudah tua dan usang. Sehingga Andy menyebut mainannya sebagai sampah.

6. Sebagai anak yang telah beranjak dewasa, Andy seharusnya bisa membuat keputusan sendiri, Karena orang dewasa sudah tidak bergantung lagi dengan orang lain (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012)
7. Saat Andy melawan Mr. Potato dan berhasil menangkapnya dan berkata “**kau perlu berkencan dengan keadilan, mata satu.**” Maksud kata-kata tersebut dalam film ini adalah kejahatan harus dipertanggung jawabkan, dan perlu diadilsecara hukum yang berlaku (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).
8. Woody dan teman-temannya selamat dari maut oleh alien yang menyelamatkan dengan menggunakan mobil pencakar, sesaat mereka teringat Lotso dan ingin membalaskan dedam terhadap apa yang telah dilakukannya (Observasi Film *Toy Story 3*, 15-05-2012).

Hamm : “dimana si bulu, Lotso?”

Slinky : “ya, aku ingin melepaskan jahitannya,”

Woody : “lupakan saja, kawan. Dia tidak berharga.”

“Sibulu” merupakan julukan yang diperuntukkan kepada Lotso yang merupakan boneka beruang. Hamm dan Slinky merasa marah dengan tindakan Lotso yang tidak tau terimakasih telah diselamatkan oleh Woody dan Buzz. Tetapi kemarahan mereka kemudian diredam oleh Woody. Pada adegan ini dapat disimpulkan bahwa dendam merupakan hal yang tidak ada gunanya dan bukan tindakan yang baik.

9. Saat Andy akan memberikan mainannya kepada Bonnie, dengan rasa berat Andy mempercayakan mainannya menjadi milik Bonnie (Observasi Film *Toy Story 3*, 05-05-2012).

**Andy : “seseorang bilang padaku, kau benar-benar baik dengan mainan,”
“ ini milik ku, tapi aku akan pergi sekarang.....”
“jadi, aku butuh seseorang yang sangat istimewa untuk bermain dengan mereka.”**

Dari dialog diatas, Andy ingin menitipkan mainan kesayangannya kepada orang yang bisa menjaga mainannya tersebut dengan baik.

Andy merasa begitu berat melepaskan mainannya kepada orang lain, karena bagi Andy mainannya sangat berarti, dan selalu setia menemaninya sejak ia kecil.

**Andy : “ mereka sangat berarti bagi ku....”
“Nah, Woody dia telah menjadi sobatku selama yang bisa kuingat. Dia berani seperti koboi seharusnya.
“ kau pikir, kau bisa menjaganya untuk ku?”**

Bagi Andy mainannya sangat berarti karena banyak hari yang dilewati bersama dengan mainannya, banyak cerita dan kenangan Andy saat bersama dengan mainannya. Dan Woody merupakan mainan yang paling ia sayangi. Andy ingin meyakinkan dirinya kepada Bonnie jika Bonnie bisa menjaga mainan kesayangannya tersebut. Mainan bisa dijadikan sebagai teman bahkan sahabat baik sekalipun.

10. Sebutan ‘anak’ yang terdapat dalam beberapa dialog para mainan dalam film ini dimaksudkan kepada majikan mereka. Karena majikan para mainan adalah anak-anak. Sehingga para minan perlakukan majikan

mereka layak nya anak-anak, bermain sebaik mungkin dengan anak-anak agar anak-anak terus bahagia.

Untuk menemukan permasalahan yang peneliti kaji, penelitian ini menghubungkan Sembilan jenis semiotik dengan pesan moral. Kesembilan semiotik yang dianalisis diatas merupakan bagian-bagian tanda yang dijumpai dalam film *Toy Story 3*. Dari analisis diatas dapat kita jumpai satu tanda yang terdapat dalam film *Toy Story 3* tidak hanya dapat masuk dalam satu jenis semiotik saja, tetapi satu tanda dapat menunjuk kepada semiotik yang lain. Missalnya, pada semiotik analitik terdapat dialog Woody

**Woody : “aku punya anak. Kalian punya anak. Andy.”
“dan kalau dia mau, kita diperguruan tinggi
atau diloteng.”
“yah, tugas kita adalah berada disana untuk
nya.”
“sekarang aku akan pulang.”**

Serta dialog yang sama muncul pada semiotik Struktural. Pada semiotik analitik menunjukkan sebagai keteguhan hati dan kesetiaan Woody kepada pemiliknya Andy yang mereka sebut sebagai ‘anak’ mereka. Sementara dalam semiotik struktural menunjukkan makna dari kata ‘anak’ tersebut yang merupakan pemilik dari para mainan.

Selain dengan menggunakan kesembilan jenis semiotik, pesan moral dalam film masih bisa dianalisis kembali jika dipandang dengan dua kaedah moral menurut Mufid yang berkaitan dengan moral, pesan moral yang disampaikan dalam film ini sebagai berikut:

1. Kaidah sikap baik, pada dasarnya kita mesti bersikap terhadap apa saja. Seperti yang dilakukan Woody, Woody menolong Lotso yang terjepit tas

golf saat berada di tempat penghancuran sampah. Tanpa mempedulikan seberapa jahatnya tindakan Lotso, Woody tetap menolong Lotso, begitu juga saat Woody dan Buzz membantu Lotso naik untuk menggapai tombol stop, bukannya tombol stop yang ia tekan Lotso justru menyelamatkan diri sendiri dan membiarkan Woody dan teman-temannya masuk kedalam tempat pembakaran sampah. Tindakan Lotso tersebut merupakan tindakan yang tak bermoral. Sementara tindakan Woody dan Buzz merupakan suatu tindakan yang bermoral.

2. Kaidah keadilan, prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang terpakai harus dipikul harus sama, yang tentu saja disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing. Dari penjelasan tersebut, tindakan yang mengarah kepada kaedah moral ini terdapat ketika Woody menolong teman-temannya kabur dari *Sunnyside*, Woody memimpin aksi kabur tersebut dengan menyusun strategi dan kerjasama dengan teman-temannya, Woody membagi tugas kepada setiap mainan sesuai dengan kemampuan masing-masing mainan. Seperti Barbie bertindak untuk mengalihkan perhatian Ken dan mencari tau bagaimana cara untuk mengembalikan Buzz dalam keadaan semula, Woody dan *slinky dog* mencari kunci, Mr.Potato mengalihkan perhatian Buzz yang ketika itu Buzz sebagai *space ranger* dan berada di bawah pengaruh Lotso, begitu juga dengan mainan lainnya, masing-masing memerankan tugasnya sesuai dengan yang direncanakan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dalam tindakan diatas Woody

selaku pemimpin mainan bekerjasama dengan teman-temannya dan membagi tugas dengan seadil-adilnya berdasarkan kemampuan yang dimiliki teman-temannya.

Seperti telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, bahwa film banyak berpengaruh terhadap penontonnya. Film kartun atau film animasi memang tak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak, walau tak jarang orang dewasa juga suka menonton film animasi bahkan sebagai pecinta film animasi. Banyak dampak yang ditimbulkan dari penayangan film, baik secara sadar maupun tidak film sebagai media massa telah dijadikan sebagai alat penyampai pesan-pesan tertentu oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan, misalnya kepentingan komersil, promosi, bahkan sebagai alat untuk menyampaikan ideologi-ideologi tertentu.

Dikatakan dalam literatur Psikologi, di bawah umur 9-10 tahun otak anak dalam merespon rangsang lingkungan masih belum baik, bahkan pada usia ini anak masih belum baik dalam membedakan antara kenyataan dan fantasi, dan masih rawan jika menonton televisi sendirian tanpa adanya pendamping (lihat Nurudin, 2009: 278), selanjutnya Nurudin mengatakan bahwa ada beberapa dampak krusial pada diri anak-anak akibat pengaruh televisi atau film. Dampak ini secara tidak langsung karena televisi menyiarkan program yang tidak mendidik. Artinya, ketika anak-anak mempunyai perilaku amoral misalnya karena televisi telah merenggut pendidikan yang selama ini diajarkan oleh guru. Bukan pendidikan yang berdampak baik, tetapi justru sebaliknya. Dengan kata lain, bahwa anak masih rentan untuk dipengaruhi, dengan banyak menonton film-film -

yang pada kenyataannya masih sedikit sekali film maupu televisi yang memberikan sajian yang mendidik- karakter dan akhlak anak atau penonton dapat terbentuk melalui film yang ditonton. Bermoral film yang ditonton maka dapat berpengaruh pada sikap moral dan akhlak penontonnya, dan jika banyak tayangan yang tidak bermoral (seperti tayangan kekerasan, kriminal, seks, dan perilaku menyimpang lainnya) maka dapat berpengaruh pula terhadap moral dan akhlak penontonnya.

Maka peneliti merasa perlu menjelaskan bahwa tidak semua pesan moral dalam film yang dikaji peneliti ini sesuai dengan pendekatan akhlak atau budaya. Misalnya dalam film ini terdapat adegan Woody yang menggunakan topinya sebagai cara lain untuk memberikan salam, ada dua pesan yang dapat diambil dari adegan ini, *pertama*, pesan moralnya yaitu untuk tetap menghormati Buzz yang telah mengecewakannya, Woody memberikan salam dengan menggunakan topinya. *Kedua*, cara Woody memberikan salam tersebut mungkin tidak sesuai dengan budaya di Negara-negara lain, seperti halnya di Indonesia yang memang mengajarkan memberikan salam dengan cara berjabat tangan, atau sebagai tanda setuju, senang, untuk menyambut, dan lain sebagainya.

Karena manusia bertingkah laku tidak hanya dengan moral maupun etika saja, tetapi sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berTuhan hendaknya sebagai manusia yang berakhlak pula. Karena sebagai tolak ukur akhlak adalah ajaran Al-qur'an dan Sunnah. Sementara etika, menjadikan tolak ukur baik buruknya perbuatan manusia pada akal pikiran, dan moral tolak ukurnya adalah

norma-norma yang berlaku dalam ruang lingkup sosial masyarakat itu sendiri (lihat Zahrudin dan sinaga, 2004: 56).

Contoh lain tindakan yang tidak patut dicontoh dan merupakan tindakan yang tak bermoral dan tak berakhlak, yang bisa saja justru akan ditiru oleh penontonnya khususnya anak-anak yang masih rawan untuk menerima rangsangan dari luar. Ketika Andy diperintahkan ibunya untuk membersihkan dan merapikan kamarnya, Andy dengan nada yang sedikit meniggi mencoba memberitahu ibunya bahwa ia masih di rumah untuk beberapa hari kedepan. Tindakan Andy tersebut merupakan tindakan yang tidak baik, dalam ajaran agama islam tindakan tersebut merupakan tindakan yang tak berakhlak dan tidak memiliki nilai moral karena Andy telah mengabaikan perintah ibunya.

Suatu adegan yang mungkin saja akan ditiru oleh penonton film *Toy Story*

3. Seperti ketika anak buah Lotso, Ken dan kawan-kawan bermain judi di meja judi, terlihat bahwa mainan merupakan mainan yang tidak baik, suka berfoya-foya. Adegan tersebut bisa di tiru oleh anak-anak karena mereka berfikir agar dapat disegani dan ditakuti oleh orang lain adalah dengan bermain judi. Sedangkan dalam pandangan akhlak, tindakan tersebut merupakan tindakan yang tidak berakhlak karena dilarang oleh ajaran agama, dan merupakan perbuatan sia-sia, sehingga menjadikan manusia malas untuk bekerja keras.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pesan- pesan yang disampaikan dalam film akan membentuk persepsi orang terhadap apa yang disampaikan dalam film tersebut, begitu pula dengan persepsi yang timbul akan berbeda-beda. Dengan kesembilan jenis semiotik, pesan moral dalam film *Toy Story 3* dapat terlihat, seperti saling kerjasama, persahabatan, menjadi pemimpin yang bijaksana, tolong menolong, tidak mementingkan sendiri, serta dapat kita ambil pesan yang paling menonjol yang ingin disampaikan dalam film ini adalah bahwa perbuatan baik dan buruk pasti akan ada balasannya, seperti pada tindakan Lotso yang jahat dan mengkhianati pertolongan Woody serta mengakibatkan Woody dan teman-teman nyaris hancur dan musnah di tempat pembakaran sampah.

Sementara Lotso menyelamatkan diri sendiri justru dipungut oleh pengangkut sampah dan dijadikan sebagai aksesoris mobil yang diikat di depan mobil, menjadikan Lotso boneka beruang yang kecil tak terawat. Sementara Woody dan kawan-kawan selamat dari kehancuran dan kembali ke Andy majikan mereka, walau Andy menyumbangkan mainan kepada orang lain, tetapi Woody dan kawan-kawan menjadi lebih baik karena mereka selaku mainan dapat kembali dimainkan oleh anak yang menyayangi mereka dan menjadikan mereka tetap terawat.

B. Saran

1. Sebagai saran kepada penonton atau pecinta film, agar lebih bijak untuk memilih film, tidak hanya sekedar mencari nilai hiburan semata melainkan juga mencari pesan moral atau pesan pendidikan lainnya yang berbau positif. Karena bagaimanapun film merupakan bagian dari media massa yang memiliki pengaruh terhadap penayangannya. Baik secara sadar maupun tidak, pesan-pesan dalam film maupun media massa lainnya terdapat pesan-pesan yang sengaja dibuat maupun tidak untuk dapat mempengaruhi moral maupun akidah, seperti dari gaya hidup, cara bergaul, cara berbicara dan lain sebagainya.
2. Sementara bagi studio film agar mampu lebih menyisipkan pesan-pesan moral maupun pesan-pesan yang bersifat positif, sehingga akan menghasilkan dampak yang positif pula bagi penikmat film.

Saran bagi pembaca, agar dapat menambah referensi lain mengenai semiotik, film dan moral, agar lebih menambah wacana mengenai semiotik

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. Cet. Ketiga 2009. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi: teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Daradjat, Zakia. Cet. ke-17 2005. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Departemen Pendidikan Nasional. Cet. Pertama ed. ketiga 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Effendi, Onong Uchjana. 1990. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosda Karya
- Kriyantono, Rachmat. Ed. 1 Cet. ke-4 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Littlejohn, Stephant W dan Foss, Karen A. edisi 9 2009. *Teori Komunikasi :Theories Of Human Communication*. Penerjemah: Mohammad Yusuf Hamdan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mufid, Muhammad. Ed. Pertama cet. Ke 1 2009. *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Rosdakarya
- Nurudin. 2009. *Jurnalisme Masa Kini*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Parera, J.D. edisi kedua 2004. *Teori Semantik*. Ed.Yati Sumiharti dan Ida Syafrida. Jakarta: Erlangga
- Pixar, Disney. 2010. *Disney Graphic Novel: Toy Story 3 edisi Indonesia*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Rivers, William L and Peterson, Jay W. Jensen The Odere. Ed. Kedua 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Diterjemahkan Oleh Haris Munandar dan Dudy Priatna. Jakarta: Kencana.
- Salam, Burhanuddin. Cetakan Pertama 2000. *Etika Individual: Pola Dasar Filsafat Moral*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

----- cet.ke-dua 2002. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Freming*. Bandung : Rosda Karya.

Soehoet, A.M Hoeta. 2003. *Media Komunikasi*. Jakarta: Yayasan Kampus Tercinta-II SIP.

Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Alih Bahasa oleh Tri Wibowo. Jakarta: Kencana.

Zaharuddin dan Sinaga, Hasanuddin. 2004. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sumber lain:

(<http://www.filmoo.com/news/2011/05/04/fakta-menarik-tentang-film-film-animasi-pixar-yang-tenyata-saling-berhubungan>). 2011.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Toy_Story). 2011.

(<http://flickmagazine.net/news/463-flick-top-10-of-%E2%80%9810.html>). 2011.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_3). 2011.

http://id.wikipedia.org/wiki/Pixar_Animation_Studios. 2012